librogame®

**librogame**®

*collana diretta da Giulio Lughi*

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-449-0
Titolo originale: «Sagas of the Demonspawn - Fire*Wolf»
Prima edizione 1984: Fontana Paperbacks

via San Francesco, 62 Tel. 040/772376 - 772106 Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

# IL BARBARO RIBELLE

## J. H. BRENNAN

illustrato da Geoff Taylor
tradotto da Laura Pelaschiar

Edizioni E. Elle

# INDICE

# Registro d'avventura

## PUNTI DI VITA DI FIRE*WOLF

| Forza | Velocità | Resistenza | Coraggio |
|---|---|---|---|
| Fortuna | Carisma | Fascino | = PV |

Punteggio iniziale:

Punteggio attuale:

## REGISTRO DI COMBATTIMENTO

| | |
|---|---|
| Avversario: | Avversario: |
| Punti di Vita dell'avversario: | Punti di Vita dell'avversario: |
| Risultato: | Risultato: |
| Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) | Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) |
| Punti di Vita finali dell'avversario: | Punti di Vita finali dell'avversario: |

| | |
|---|---|
| Avversario: | Avversario: |
| Punti di Vita dell'avversario: | Punti di Vita dell'avversario: |
| Risultato: | Risultato: |
| Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) | Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) |
| Punti di Vita finali dell'avversario: | Punti di Vita finali dell'avversario: |

| | |
|---|---|
| Avversario: | Avversario: |
| Punti di Vita dell'avversario: | Punti di Vita dell'avversario: |
| Risultato: | Risultato: |
| Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) | Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) |
| Punti di Vita finali dell'avversario: | Punti di Vita finali dell'avversario: |

| | |
|---|---|
| Avversario: | Avversario: |
| Punti di Vita dell'avversario: | Punti di Vita dell'avversario: |
| Risultato: | Risultato: |
| Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) | Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) |
| Punti di Vita finali dell'avversario: | Punti di Vita finali dell'avversario: |

# INIZIO DEL GIOCO

Per cominciare a giocare hai bisogno di due dadi.
Beh, di certo te ne servirà uno, anche se sarebbe buona cosa se riuscissi a trovarne due. Stiamo parlando di normalissimi dadi a sei facce.
Se non li hai a portata di mano, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra; fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.
Avrai anche bisogno di un po' di carta e di qualcosa con cui scrivere. Se per caso possiedi un calcolatore tascabile, tienilo sotto mano. Non che sia indispensabile, ma in alcuni momenti potrebbe tornarti utile.
Ora con questo equipaggiamento puoi procedere coraggiosamente alla sezione successiva.

**Come creare un personaggio**

Se non conosci i Giochi di Ruolo, forse ti sorprenderà sapere che avrai la possibilità di leggere questo libro più di una volta, e questo perché tu - e con ciò intendo il tuo *personaggio* in questo libro - verrai spesso ucciso. A differenza del mondo reale, nel quale morire è un intoppo di non poco conto, in questo libro dopo la

morte è possibile prendere ancora parte all'avventura.
In un Gioco di Ruolo più complesso, creare un personaggio può risultare una questione lunga e complicata. Qui invece la cosa non è affatto difficile, in parte perché noi l'abbiamo resa più semplice e in parte perché la natura stessa di un romanzo di partecipazione come questo fa sì che gran parte del lavoro sia già pronto.
Ecco come si crea un personaggio.
Dai un'occhiata a questa tabella:

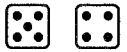
FORZA
VELOCITÀ
RESISTENZA
CORAGGIO
*ABILITÀ*

Queste sono, come puoi vedere, alcune caratteristiche fondamentali della personalità, non *tutte* le caratteristiche, ma certo quelle maggiormente associate con la popolarissima occupazione umana dei combattimenti. Perché, come scoprirai, combattere è molto importante in un'avventura.
Per essere sicuro che il tuo sia un personaggio a tutto tondo, aggiungeremo altre caratteristiche. Eccole:

FORTUNA
CARISMA
FASCINO

Questi sono gli elementi su cui dovrai lavorare.
Prendi i due dadi e giocali per la prima delle caratteristiche sopra riportate: la FORZA.



Una volta giocati i dadi, moltiplica il risultato per otto (è qui che il calcolatore potrebbe tornarti utile!). Riporta il risultato ottenuto accanto alla parola FORZA nella tabella. Se non vuoi scrivere direttamente sul libro, copia la tabella su un foglio di carta e usalo come registro.
Ora gioca due dadi per ogni caratteristica elencata - tranne che per l'ABILITÀ, di cui ti occuperai più tardi - e moltiplica ogni volta il risultato per otto prima di riportarlo sul registro.
Adesso avrai un elenco di caratteristiche con dei numeri scritti accanto. Nell'insieme, queste caratteristiche e questi numeri rappresentano lo scheletro, per così dire, del tuo personaggio, che è destinato a diventare l'eroe di questo libro. Ogni numero che hai scritto rappresenta la *percentuale* di quella particolare qualità che il tuo personaggio possiede in questo specifico momento.
Queste percentuali sono il prodotto del caso (ovvero del lancio dei dadi). Ora, se sei uno spirito matematico e non ti gira la testa dopo questo strano inizio, avrai già notato che qui c'è qualcosa di strano. Abbiamo parlato di percentuali, ma se giochi due dadi a sei facce e moltiplichi il risultato per otto, il numero massimo che potrai ottenere è 96, 4 meno di 100. Ma non lasciare che questo ti preoccupi. Solo Allah è perfetto, come gli Arabi continuano a dirci. E inoltre, i personaggi perfetti finiscono con l'avere avventure assai noiose. Perciò continueremo a parlare di percentuali, ma ricorda che, per quanto buone, nessuno raggiunge mai il massimo assoluto.
C'è soltanto una caratteristica senza numero: l'ABILITÀ. Ma non preoccuparti. L'ABILITÀ non è qualcosa con cui

si nasce: è qualcosa che si acquisisce. Per cui acquisirai ABILITÀ nel corso della tua avventura. Ne parleremo più avanti. Per il momento hai fatto passi da gigante nella creazione del tuo personaggio.
Ora è giunto il momento di parlare di combattimenti.

**Combattimenti**

In un romanzo di partecipazione come questo, sei tu, con la tua abilità, il tuo buon senso e la tua fortuna, che decidi del risultato di un combattimento (per non parlare di fattori vitali del tipo: chi sposa la principessa e chi bacia il rospo).
Ma per essere in grado di farlo, dovrai avere un po' di pazienza e leggere le Regole di Combattimento. Potranno sembrarti complicate dapprincipio, ma solo perché sono nuove. Presto riuscirai a usarle automaticamente.

**Vita e Morte**

La sopravvivenza del tuo personaggio dipende soltanto dalla tua abilità a conservare i tuoi PUNTI DI VITA. Per farti un'idea degli attuali PUNTI DI VITA (PV abbreviato) tutto ciò che hai bisogno di fare è sommare i numeri che hai scritto sul tuo registro. In altre parole la formula dei tuoi PUNTI DI VITA è questa:

FORZA + VELOCITÀ + RESISTENZA + CORAGGIO + FORTUNA + CARISMA + FASCINO = PUNTI DI VITA

Nel corso di questa avventura, mano a mano che il tuo personaggio sviluppa la sua ABILITÀ, i suoi PUNTI DI VITA aumenteranno.
Ma non metterti in testa l'idea che i PUNTI DI VITA siano statici. Non lo sono affatto. Perderai PUNTI DI VITA in



diverse e interessanti situazioni e guadagnerai PUNTI DI VITA riposandoti, curandoti e così via. *In nessun momento, comunque, i* PUNTI DI VITA *dovranno superare il numero di* PUNTI DI VITA *che avevi all'inizio dell'avventura, tranne per l'aggiunta data dallo sviluppo dell'*ABILITÀ.
Ecco la regola da un milione di dollari.

*Se i suoi* PUNTI DI VITA *scendono a zero (o meno), il tuo personaggio è morto.*

Quando ciò accade, torna all'inizio del libro e con altri lanci di dadi fai reincarnare il tuo personaggio.

**Regole di Combattimento**

In un romanzo di partecipazione come questo l'esito di combattimenti regolari e altre situazioni analoghe viene deciso tirando i dadi, ma ai punteggi così ottenuti devi apportare certe modifiche.
Ecco come funziona.

*1. Primo Colpo*

A meno che non venga specificato diversamente nel paragrafo in cui avviene il combattimento, si inizia con lo stabilire chi colpisce per primo. Per far questo devi tirare due dadi per il tuo personaggio e aggiungere al risultato i valori di tre delle sue caratteristiche: VELOCITÀ, CORAGGIO E FORTUNA. Fatto ciò, ripeti l'operazione per il suo avversario, aggiungendo stavolta le sue caratteristiche, e poi confronta i due risultati: chi ha ottenuto il maggiore avrà il beneficio del primo colpo.

*2. Inizio del Combattimento*

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno e facendovi vicendevolmente a pezzi finché lo scontro non venga deciso da morte, sconfitta o ritiro di uno dei due contendenti, o da qualche altro fattore.

*3. Colpire*

Per ogni colpo è necessario stabilire, sempre lanciando i dadi, se andrà a segno. Fondamentalmente, i punteggi dal 7 in su significano che hai colpito il tuo avversario, o che lui ha colpito te, e dal 6 in giù che lo hai mancato. Ma questo valore verrà praticamente sempre modificato in base alla tua ABILITÀ e anche, in qualche misura, alla tua FORTUNA. Per ogni 10 punti di ABILITÀ che acquisisci durante il gioco puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire. Se, ad esempio, ti trovi ad avere 20 punti di ABILITÀ, per colpire ti basterà un 5. Ma devi aver raggiunto *esattamente* i 10 punti: finché la tua ABILITÀ non arriva a 10 punti non puoi apportare nessuna correzione e, allo stesso modo, anche se hai un'ABILITÀ di 19, correggerai solo di 1, e così via. Naturalmente anche le probabilità che il tuo nemico ha di colpirti vengono influenzate dalla sua ABILITÀ esattamente allo stesso modo.

La modifica in base alla FORTUNA è più semplice da calcolare e puoi farlo subito. Se hai una FORTUNA di 72 punti o più, puoi togliere 1 dal punteggio necessario per colpire. In altre parole, se la tua FORTUNA è maggiore di 72, ti basta fare dal 6 in su ai dadi per assestare il colpo. E anche qui, per il tuo avversario vale la stessa regola.



*4. Danno*

Una volta che dadi e modifiche hanno stabilito che hai colpito il tuo avversario, viene il momento di calcolare l'entità del danno che gli hai provocato, ovvero quanti PUNTI DI VITA gli hai tolto. È presto fatto.

Prima sottrai il minimo necessario per colpire dal punteggio dei dadi. Cioè, se, calcolate le modifiche di ABILITÀ e FORTUNA, ti basta un 5 per colpire, e tirando i dadi fai 10, significa che hai ottenuto 5 punti in più di quanto ti serviva per colpire. Ora moltiplica questa cifra per 10 e avrai la quantità base dei PUNTI DI VITA che gli hai tolto (ovvero, dei PUNTI DI DANNO che gli hai inferto).

Ma anche il danno è sempre soggetto a modifiche. Innanzi tutto puoi aggiungere un punto al danno inferto ogni 8 punti di FORZA che possiedi. Inoltre, ovviamente, se colpisci il nemico con un'arma gli provocherai ferite ben più gravi che non affrontandolo a mani nude, quindi potrai aggiungere altri punti di danno a seconda dell'arma che usi. Più avanti troverai una tavola che mostra chiaramente i PUNTI DI DANNO supplementari provocati dai vari tipi di arma. È altrettanto ovvio che se hai un'armatura o uno scudo il danno subìto sarà minore, quindi nella stessa tavola troverai la quantità di PUNTI DI DANNO da sottrarre per ogni tipo di protezione.

Calcolata l'entità del danno e le sue correzioni, sottrai il risultato dai PUNTI DI VITA che il tuo avversario ha al momento e, naturalmente, fai lo stesso dopo che lui ha colpito te. Come abbiamo già detto, quando il totale dei PUNTI DI VITA arriva a zero, sopravviene la morte.

*5. Ultima Speranza. Ovvero, come evitare la morte.*
C'è un'unica, remota possibilità di evitare di morire nel caso in cui tu abbia perso tutti i PUNTI DI VITA. Ciò dipende dalla tua FORTUNA. Se ti sembra proprio che il tuo personaggio sia stato ucciso, hai a tua disposizione un tiro di dadi (uno solo) il cui risultato deve essere moltiplicato per 8. Se la cifra che ottieni è inferiore a quella della tua FORTUNA, puoi ricominciare il combattimento da capo, reintegrando tutti i PUNTI DI VITA persi sia da te che dal tuo avversario.
Ma, se il tuo oppositore ti uccide nuovamente, non avrai una seconda possibilità di mettere alla prova la tua FORTUNA.

*6. Resistenza*
Per quanto tempo potrai continuare a combattere colpo su colpo dipenderà dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai proseguire prima di doverti riposare. Dopo aver combattuto per questo numero di scontri, dovrai stare fermo per due scontri per riprendere fiato.
Questo, in pratica, significa che il tuo avversario avrà due possibilità di colpirti senza che tu possa contrattaccare, ma la stessa cosa capiterà a lui quando avrà raggiunto il suo limite di RESISTENZA.

**Magia**
È meglio avvisarti subito del fatto che nel mondo in cui stai per entrare la magia gioca un ruolo importante, anche se non è cosa comune. Potrai imbatterti in un



mago, uno stregone o una strega. Quando e se ciò avverrà, ti verrà spiegato in che modo funzionerà la magia.

**Abilità**
L'ABILITÀ si acquisisce soltanto con l'esperienza. Per ogni combattimento vinto, o a cui sopravvivi, guadagni 1 punto di ABILITÀ. Ciò influirà anche sui tuoi PUNTI DI VITA (che, ovviamente, aumenteranno) e sulle possibilità di uscire vincitore da un combattimento.
*Attenzione, nota molto importante! Potrai portare con te e servirti dell'*ABILITÀ *accumulata in questo libro nella prossima avventura di Fire*Wolf!*

Fin qui dovrebbe essere tutto chiaro e, una volta che ti sei abituato al sistema, il tutto non dovrebbe crearti troppi problemi. Ma senza le descrizioni di armi e armature le spiegazioni sui combattimenti sarebbero incomplete, quindi ecco una bella tavola che ti sarà utile durante l'avventura.

TAVOLA DI MODIFICA
IN BASE AD ARMI E ARMATURE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Freccia | +10 | Mazza ferrata | +14 |
| Ascia | +15 | Giavellotto | +12 |
| Clava | + 8 | Spada | +10 |
| Pugnale | + 5 | Armatura di cuoio | - 5 |
| Mazza | + 7 | Cotta di maglia | - 8 |
| Alabarda | +12 | Cotta di piastre | -12 |
| Lancia | +12 | Scudo | - 7 |

Chi combatte sia con l'armatura che con lo scudo avrà vantaggi da tutt'e due le cose, ma la protezione dello scudo in questo caso scende a -5, perché l'armatura ne rende l'uso più lento e difficile.
Tutte queste correzioni, comunque, si riferiscono solo ad armi e armature normali. Quelle magiche, invece, sempre che tu sia sufficientemente fortunato da trovarle, sono ancora più letali o protettive, come avrai modo di scoprire se si presenterà l'occasione.
Adesso, credo, hai tutto quello che ti serve. Armato dei tuoi fidi dadi, di carta e penna (che nel nostro caso non solo è più potente di una spada, ma ne prende materialmente il posto), ti basta solo voltare pagina per dare inizio a un'avventura che vivrà nella tua immaginazione come poche fino a ora!
Buona fortuna!



# Il Barbaro Ribelle

## L'Avventura

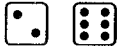
*Fire*Wolf*

# PROLOGO

Verso la fine dei Riti Primaverili, gli astrologi cominciarono a predire un'altra venuta della Stirpe dei Demoni. Olric, il Cavaliere Reggente, i cui monaci-guerrieri erano pronti a dare la vita per difendere il Regno dall'invasione di quella moltitudine infernale, prese sul serio gli oracoli e riunì il Consiglio.

Vennero stesi dei piani di battaglia, opera per la maggior parte del vecchio Mandar, il Generale Flogestino, e di Ben beni bar Jain, il Mago Sciamano. Come Olric aveva giustamente osservato, c'era pochissimo tempo, ammesso e non concesso che gli astrologi fossero nel giusto: mancavano soltanto tre settimane all'Estate Piena, quando le nevi si sarebbero sciolte nei passi montani. Fino ad allora il Regno era salvo.

Erano proprio quei passi che preoccupavano bar Jain, il quale s'era convinto che la Gilda degli Alchimisti potesse essere persuasa a preparare una polvere magica capace di causare una caduta di massi che li avrebbe così bloccati per sempre. Mandar, con lo scetticismo tipico che i guerrieri nutrono per le questioni di magia, si concentrò invece sulla seconda linea di difesa, un'interessante mistura strategica di combattimento diretto e imboscate. A quei tempi nessuno era solito commentare sull'immoralità delle imboscate.

Le discussioni su queste e molte altre alternative proseguirono per giorni e giorni. Di ottimismo ce n'era ben

poco. Per secoli i Demoni avevano fatto più o meno quello che volevano, anche quando ad affrontarli c'era un Regno unito comandato da un Re forte. Ora, invece, non c'erano che dissapori, mentre Re Voltar il Magnifico dormiva ancora il suo magico sonno. Olric regnava per consenso del Consiglio, per quanto si potesse affermare che ci fosse effettivamente un regnante. L'ordine sociale, infatti, sopravviveva più per inerzia e abitudine che per autentica coesione. Ma il Regno avrebbe potuto resistere ai Demoni?

Di ottimismo ce n'era poco anche fuori dal Consiglio. Persino i contadini, abituati alle difficoltà della vita ormai da generazioni, erano diventati timorosi. I nobili, che avevano molto di più da perdere, per la maggior parte si davano alla fuga. I naviganti dei due grandi porti commerciali di Xanthus e Begradee erano diventati all'improvviso ricchissimi, ma per quante bustarelle venissero fatte partire, di posti sulle navi non ce n'erano a sufficienza per tutte le famiglie aristocratiche che desideravano andarsene. E se uno non se ne andava per via mare, da che parte poteva scappare?

Malgrado le severe promulgazioni e l'azione politica ancor più ferrea, l'ordine pubblico collassò vistosamente pochi giorni dopo le prime predizioni. Qualsiasi altro nemico avrebbe destato preoccupazione, ma di certo non tutto quel panico: i Demoni facevano nascere nella gente un terrore che sapeva di superstizione. Né la loro somiglianza con il genere umano doveva trarre in inganno, perché quegli esseri discendevano dalle creature dell'Abisso Infernale.

Poi gli astrologi, i cui annunci avevano causato sì tanto panico, concessero al Regno un barlume di speranza. Al culmine dei Riti Primaverili essi predissero l'apparizione di un nuovo Messia.

# ESULE

Fire*Wolf stava morendo.
Dopo otto giorni nelle Terre Selvagge la sua forza s'era quasi del tutto esaurita, il suo stomaco vuoto non gli causava che dolore, la sua lingua era gonfia e le labbra secche. Gambe braccia e petto erano tutte striate di sangue: riusciva a malapena a reggersi in piedi. Eppure camminava ancora, barcollando, inciampando, guidato dal potere della sua forza di volontà di barbaro.
Non sapeva più dove stesse andando; sapeva solo che non doveva fermarsi. Aveva perso il conto del tempo da quando gli uomini del villaggio roccioso in cui abitava l'avevano cacciato a causa dell'unica offesa che il Capo della tribù non avrebbe mai potuto perdonare. Ma nell'attimo stesso in cui il ricordo dell'"offesa" gli tornò alla mente, le labbra arse dal sole si increspararono in una parvenza di sorriso: perché Alena era troppo dolce per venire dimenticata. Alena... Aveva sedici anni, era l'unica figlia del Capo ed era piena di verginale passione: una combinazione potente, alla quale Fire*Wolf non era riuscito a resistere.
Li avevano scoperti, naturalmente. La vecchia che li aveva trovati nudi nella grotta era scappata via gridando come un'ossessa, e immediatamente dopo erano arrivati i soldati. Pur conoscendo l'inevitabile destino che li attendeva, Fire*Wolf e Alena avevano aspettato sul luogo del peccato.
Nel villaggio non era possibile nascondersi, e fuori era impossibile andare.
Fire*Wolf avrebbe potuto combattere ma non lo fece: quegli uomini avevano il loro dovere da svolgere per conto del Capo, e molti di loro erano anche suoi amici. Che senso aveva ammazzare degli amici? Era riuscito a metterne fuori combattimento una dozzina, ma altri sarebbero arrivati a prendere il loro posto. Procrastinare l'inevitabile non sarebbe servito a nulla.
Sorprendentemente, il Capo non l'aveva condannato alla tortura della Roccia, molto probabilmente per ossequio alla prodezza di Fire*Wolf come guerriero. La sentenza fu l'Esilio, il che equivaleva a una condanna a morte senza averne l'onta.
Così lo portarono fuori dal villaggio nelle Terre Selvagge, gli lasciarono una spada, un coltello, un arco e venti frecce, ma né cibo né acqua. La morte era certa: in quelle terre desolate l'acqua e i funghi commestibili che avevano costituito la sua dieta sin dall'infanzia si potevano trovare soltanto in profondità. Certo, avrebbe potuto imbattersi in altri villaggi di pietre abitati da duri barbari come lui, ma senza il Marchio del villaggio lo avrebbero scacciato immediatamente, assai più probabilmente ucciso.
Così per otto giorni aveva vagato nelle terre rocciose, mentre il liquido del suo organismo veniva prosciugato a poco a poco dal calore vulcanico emanato costantemente dal terreno sotto i suoi piedi. Il quarto giorno,

stancamente, goffamente, salì in cima a un picco nella speranza di scoprire una meta, di vedere un posto verso cui dirigersi; e, mentre s'arrampicava, cadde e si ferì il corpo sulle rocce affilate come rasoi. Il sangue sgorgò dalle ferite e, essicatosi al sole, lo fece apparire simile a un mostro o a uno zombi.

Quanto avrebbe potuto resistere? Fire*Wolf conosceva già la risposta. Non molto.

Cadde stancamente in ginocchio, chinò il capo e sentì il conforto di una soffice nebbia grigia che calava su di lui. Avrebbe potuto abbracciare la nebbia, accoglierla nel suo spirito come aveva accolto Alena tra le proprie braccia. La nebbia gli prometteva libertà e sollievo dal dolore, e Fire*Wolf sapeva che essa diceva la verità. Ciononostante, lo stretto nodo della sua dura determinazione non gli permetteva di abbracciare la nebbia. Con uno sforzo sovrumano egli si alzò in piedi; i suoi occhi non vedevano più, le sue orecchie non sentivano più e i suoi sensi assopiti non percepivano quasi più il dolore. Soltanto la sua forza di volontà gli permetteva ancora di esistere.

Poi sentì la voce.

"Fermati, Mangiatore di Funghi!"

Sembrava venire da molto, molto lontano, quella voce, pensò Fire*Wolf girando stancamente il capo e cercando di individuarne la fonte. Ciononostante, la mano si abbassò sull'elsa della spada: era una voce d'uomo, e nelle Terre Selvagge ogni uomo era un nemico.

La voce ridacchiò. "Vuoi tentare di ferirmi, Mangiatore di Funghi? Non sei in condizioni di combattere, questo è poco ma sicuro. Suvvia, rilassati un po'!"

Fire*Wolf sentì una mano sul braccio, cercò di voltarsi per fronteggiare questo nuovo pericolo (o forse lo stesso pericolo, non ne era certo) e, mentre si girava, inciampò e cadde; non a terra, però, bensì in un'oscurità che si stendeva infinita.

Si svegliò al fresco, con la netta sensazione che le energie gli stessero tornando, anche se aveva dei fortissimi crampi allo stomaco. Strinse gli occhi e cercò di resistere ai conati di vomito, poi li riaprì e si guardò attorno.

Si trovava in una grotta; non le profonde caverne del suo villaggio di pietra, perché un raggio di luce filtrava attraverso l'entrata lontana solo qualche metro, ma piuttosto un riparo che qualcuno aveva ricavato nella lava del vulcano. Uno strano odore gli stuzzicava le narici facendogli risalire la bile alla gola, ma ormai la sensazione di nausea si stava attenuando.

La grotta era un'abitazione. C'erano delle pelli in un angolo a formare un giaciglio e pentole e vasellame d'argilla; nient'altro. Era solo.

Con cautela, Fire*Wolf si alzò in piedi. Le gambe gli tremavano e la testa gli girava, ma malgrado ciò si sentiva più forte di quanto non si fosse sentito da giorni. Le labbra non erano così secche, ora, e il gonfiore alla lingua stava passando. Si mosse verso l'entrata della grotta.

"Ti sei svegliato, Mangiatore di Funghi".

Era la stessa voce che aveva sentito prima di svenire. Ancora una volta, e del tutto istintivamente, la mano di Fire*Wolf scese a toccare l'elsa, ma la spada non c'era più.

"Risparmia le energie, barbaro" disse la voce. "Te l'ho tolta per protezione personale. Sono troppo vecchio per

*Fire*Wolf e Baldar*

le zuffe, e anche se quando ti ho visto la prima volta non potevi certo farmi del male, non mi ci è voluto molto per capire che le forze ti sarebbero tornate molto presto".
Davanti a Fire*Wolf c'era un vecchio sottile, chino su una fessura della roccia qualche metro più in là; le mani magrissime stringevano quello che sembrava un intrico di rami, mentre per terra giacevano le armi di Fire*Wolf.
"Chi sei?" chiese Fire*Wolf, non più intimorito dal nemico che aveva visto in lui, se quel vecchio si poteva poi definire un nemico.
"Io? Non ha importanza. Chiamami Baldar. Come nome non mi dispiace, e quello vero me lo sono scordato".
"E cosa fai?"
"Attingo dell'acqua" disse Baldar, "dal momento che sei riuscito a esaurire le mie riserve".
Senza riflettere Fire*Wolf osservò: "Non ce n'è di acqua a questo livello".
Baldar diede in uno sbuffo e tirò fuori dalla fessura un secchio pieno d'acqua fino all'orlo. "È della natura degli sciocchi credere che tutto il mondo sia come il pezzetto di terra in cui sono nati. Queste non sono le tue Terre Selvagge Profonde, Mangiatore di Funghi. Le tue gambe testarde ti hanno portato molto più in là, prima che la Natura avesse la meglio su di loro. In questa zona chi sa dove cercarla può trovare l'acqua".
Senza alcun segno di debolezza, data la sua età avanzata, Baldar portò il secchio d'acqua all'entrata della grotta. Raggiunto Fire*Wolf, gli posò una mano sul petto per incoraggiarlo a rientrare. Fire*Wolf non

opposе resistenza, la riluttanza vinta dalla crescente curiosità. Una volta dentro, accettò l'acqua e bevve avidamente: era calda ma buona. Poi restituì la bacinella e aspettò.
"Non ho forse ragione?" chiese Baldar. "Vieni dalle caverne delle Terre Selvagge, no?"
Fire*Wolf annuì.
"Mi sembrava, anche se non hai proprio l'aspetto di un Mangiatore di Funghi. Sei troppo grande. E anche i colori sono sbagliati".
"Non sono nato nelle Terre Selvagge" spiegò Fire*Wolf. "Arrivai al villaggio da bambino. Così mi hanno raccontato, almeno, ma come, o perché o da dove non me l'hanno mai detto".
"Semmai lo sapevano" disse Baldar. "I barbari sono così ignoranti".
Fire*Wolf trattenne il risentimento. Il vecchio l'aveva aiutato, dopo tutto, e forse avrebbe continuato a farlo. Baldar sembrò percepire lo sforzo perché sorrise furbescamente. "E c'è anche un'altra differenza: un vero barbaro avrebbe cercato di ammazzarmi per l'insulto. Tu hai dimostrato di saperti controllare. O forse il brodo che ti ho dato sta ancora avendo effetto sul tuo stomaco. Ma è meglio che ti abitui ai cibi normali, ragazzo. Non troverai i tuoi funghi, qui o da nessun'altra parte ad Harn".
"Harn?" gli fece eco Fire*Wolf.
"Sì, Harn... la terra dimenticata dagli dei. Harn con le sue montagne Reeflak e il Regno di Voltar il Magnifico, il suo Deserto e le sue Terre Selvagge, le coste orientali vicino al Mare della Tranquillità e le sue follie. Troppe follie, ma potrebbe finire presto, se le voci sono vere".
Il vecchio lo fissò con occhi acuti. "Beh, barbaro Mangiatore di Funghi, ce l'hai un nome?"
"Mi chiamano Fire*Wolf" disse Fire*Wolf, pronunciando la gutturale centrale al modo delle tribù delle Terre Selvagge.
"Buono come qualsiasi altro" commentò Baldar. "E meglio di tanti. Dò per scontato che non tornerai a casa?"
Fire*Wolf scosse il capo. Le caverne che per tanto tempo aveva considerato la propria casa non erano più accessibili per lui.
"E dove pensi di andare?"
Fire*Wolf guardò il vecchio meditando una risposta. Era una domanda più che ragionevole, ma per il momento non vi aveva ancora riflettuto, perché era stato troppo occupato a pensare a come sopravvivere; ma ora che era sopravvissuto, dove poteva andare un barbaro in esilio come lui in questo strano paese, questa Harn? Alla fine disse: "Non lo so".
"Forse lo saprai domani" disse Baldar, "quando sarai più forte. Adesso faresti meglio a dormire".
Fire*Wolf stava quasi per protestare quando si rese conto di essere stanchissimo; si stese per terra e presto si addormentò.
Il giorno dopo lui e il vecchio parlarono molto di più. Baldar, risultò, era un eremita e tale era stato negli ultimi trent'anni. Viveva di quel poco che la terra gli offriva, con l'aggiunta, di tanto in tanto, dei doni di quegli sciocchi che lo consideravano - chissà perché - un santo. Disse di non sopportare la compagnia umana, anche se sembrava accettare di buon grado quella di Fire*Wolf.

Il giorno seguente Baldar incominciò a insegnare a Fire*Wolf i trucchi per sopravvivere nella steppa che si trovava al limitare delle Terre Selvagge.
I soli gemelli sorsero e tramontarono, giorno dopo giorno, e Fire*Wolf recuperò completamente la sua forza ed energia. Riprese anche ad allenarsi con le armi per reimpadronirsi dell'arte guerresca che l'aveva contraddistinto prima dell'esilio.
Mentre lo osservava, un giorno Baldar disse: "Sei abbastanza abile per poter diventare un mercenario, Fire*Wolf, anche se non abbastanza in gamba per rimanere a lungo un mercenario *vivo*".
Fire*Wolf ridacchiò. Il vecchio aveva finito col piacergli, anche se lo giudicava un po' sciocco. Baldar si accorse dell'espressione e si alzò. "Allora ti farò vedere, stupido barbaro" disse in tono offeso. "Ci sono due clave in fondo alla grotta. Portale qui, dopo di che ci sfideremo. Sei fortunato che non abbia più una spada, altrimenti la lezione sarebbe potuta risultare fatale".
Obbedendo, Fire*Wolf andò a prendere le clave. Un attimo prima sorrideva alla vista di Baldar con la clava in mano e in posizione d'attacco, un attimo dopo ruggiva di dolore: la clava del vecchio era partita in avanti a velocità incredibile e gli aveva colpito l'osso sopra la caviglia, facendogli salire le lacrime agli occhi e azzoppandogli i movimenti.
"Per tutti gli dei!" gridò Fire*Wolf. "Per vecchio che tu sia, te la farò pagare!"
E d'un tratto, lì, sul limitare delle Terre Selvagge, ebbe inizio il combattimento.

Tu sei Fire*Wolf, forte bello e barbaro, un uomo di forti passioni e temperamento, arrogante nelle tue certezze. Questo vecchio, Baldar, ti ha sfidato e per te ciò è abbastanza. Non serbi rancore, malgrado egli ti abbia colpito, ma devi ugualmente dargli una lezione. Questa è la Legge delle Terre Selvagge, la tua Legge.
Ma sarà poi così semplice? Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" che troverai in fondo al libro e dai un'occhiata alle caratteristiche di Baldar (VELOCITÀ, FORZA ecc.); calcola il risultato di questo combattimento. I numeri sono più alti di quello che ti aspettavi. Prima lezione: ad Harn le cose non sono sempre ciò che sembrano.

*Questo non sarà, ovviamente, un combattimento all'ultimo sangue. Quando i PUNTI DI VITA tuoi o del tuo avversario scendono a 50 o meno, la resa è automatica. Anche un lancio strambo che riduca i PUNTI DI VITA a zero non signifca morte, qui.*
*Calcola il risultato, Fire*Wolf. Se vinci, vai al* ***140***. *Se perdi, vai al* ***20***.

**1**

Per un brevissimo attimo, impietrito, Baldar fissò Fire*Wolf. Poi, nonostante l'età e l'apparente stanchezza, si levò in piedi e si lanciò in avanti. "Verme!" gridò, avventandosi contro il barbaro, le braccia che si agitavano selvaggiamente.
Sebbene colto di sorpresa da quell'attacco inaspettato, Fire*Wolf si riprese rapidamente, rotolò su se stesso e balzò in piedi. "Non voglio farti del male. È solo che credo di avere il diritto di decidere del mio futuro".

Ma Baldar non ragionava più. "Feccia!" gridò, lanciandosi nuovamente all'attacco.
Fire*Wolf si fece di lato, sorridendo lievemente. Non estrasse nemmeno la spada, dal momento che il vecchio eremita era disarmato, né lo preoccupava quello scoppio d'ira incontenibile: nel villaggio di pietra la rabbia e la frustrazione erano all'ordine del giorno.
Baldar inciampò, quasi cadde, poi si riprese e attaccò ancora. Colpì con un pugno Fire*Wolf, poi cercò di sferrargli un calcio ma mancò completamente il bersaglio. Fire*Wolf allungò le braccia nel tentativo di afferrare e bloccare quelle del vecchio, che mulinavano in aria come impazzite nel tentativo di colpirlo. Anche se vecchio, Baldar si muoveva veloce, balzando di qua e di là come un folletto. Fire*Wolf sentì un pizzichìo sulla spalla e per la prima volta notò che il vecchio eremita stringeva in mano una scheggia d'osso affilata, un'arma della disperazione che aveva afferrato nella furia del momento, fortunatamente troppo piccola per arrecare danno.
"Adesso basta, Vecchio!" esclamò Fire*Wolf, ma Baldar continuò a colpire come un folle.
Questa volta, però, Fire*Wolf era preparato: non appena il vecchio gli si scagliò nuovamente addosso, il barbaro spalancò le braccia, poi gliele serrò con forza attorno e lo immobilizzò. Baldar si dibatté, si dimenò, ma senza ottenere nulla. Senza difficoltà Fire*Wolf lo sollevò da terra, facendo sempre attenzione a non fargli del male.
"Calmati, Eremita" disse in tono severo, "sei troppo vecchio per affrontare due combattimenti nello stesso giorno".

Sorprendentemente, Baldar si chetò; i suoi muscoli si rilassarono, le braccia e le gambe smisero di dimenarsi, ma gli occhi splendevano ancora per la rabbia.
"Ti lascerò andare se prometterai di comportarti bene" gli disse Fire*Wolf. "Voglio solo avere la libertà di scegliere la mia strada. Me ne andrò immediatamente di qui, dal momento che la mia presenza sembra inquietarti. Prometti?"
Baldar rimase muto, gli occhi fissi sulla spalla di Fire*Wolf.
Stranamente, il pizzichìo della scheggia d'osso bruciava moltissimo. Fire*Wolf ignorò il dolore e aumentò la stretta, tanto che Baldar emise un lamento. "Avanti, Vecchio, prometti!"
Uno sguardo sinistro prese il posto dell'ira negli occhi di Baldar. "E va bene, Mangiatore di Funghi, a patto che te ne vada immediatamente".
"Ti ho già dato la mia parola" disse Fire*Wolf lasciandolo andare. Baldar indietreggiò, fissandolo con occhi guardinghi.
La spalla di Fire*Wolf aveva cominciato a pulsare. Ciononostante, sempre in guardia, egli raccolse le sue poche cose e fece per incamminarsi verso l'entrata della grotta.
"Addio, Vecchio" disse. "Ti ringrazio per avermi aiutato quando ne avevo bisogno, e mi dispiace di non poterti ricambiare". Quasi senza accorgersene, posò una mano sulla spalla dolente, sospettando un'infezione e meravigliandosi della velocità con cui essa sembrava diffondersi. Indietreggiò, ma la testa prese a girargli vorticosamente. Si fermò... si sentiva sempre più debole: le

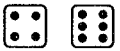
*Fire*Wolf e il tigon*

gambe reggevano a malapena il peso del suo corpo. Poi svenne.
Da molto, molto lontano venne la voce di Baldar: "Addio, ingrato ragazzo!" Parve a Fire*Wolf di sentirlo sputare sul pavimento della grotta. Il barbaro si volse, mentre macchie d'oscurità gli danzavano nelle pupille. La spalla, ora, era come immersa in un fuoco potente, mentre le ossa delle braccia e delle gambe parevano dissolversi in cenere.
"Il veleno agisce in fretta" osservò Baldar, "perciò sentirai meno male di quello che vorrei augurarti".
I puntolini neri si unirono a formare un unico, compatto velo nero che avvolse il giovane in un abbraccio di morte.

*Un destino davvero indegno di un eroe, ma scritto comunque nel Libro del Fato apposta per coloro che hanno peccato d'ingratitudine. Vai al* ***13***.

**2**

Era una creatura che Fire*Wolf non aveva mai visto prima, anche se il pelo folto e striato e le sembianze feline facevano pensare che si trattasse di un *tigon*, un animale spesso menzionato dai Custodi delle Storie nel villaggio di pietra.
Dapprima lo intravvide soltanto, una figura scura nel sottobosco che si muoveva silenziosa e agile. L'animale lo seguì, a poco a poco si fece sempre più audace fino a quando Fire*Wolf non lo vide chiaramente, zanne, artigli e tutto.
Per qualche tempo Fire*Wolf pensò che sarebbe riuscito a evitarlo, ma il tigon era astuto e determinato, perciò

alla fine il barbaro decise di affrontarlo, dal momento che non c'era modo di seminarlo. Scelse una collinetta più alta relativamente priva di vegetazione: lì la bestia non avrebbe avuto possibilità di nascondersi quando lui l'avrebbe attaccata. Estrasse la spada e la posò a terra accanto a sé, poi si stese e finse di dormire: una preda allettante per un cacciatore affamato.
Fire*Wolf aspettò.
Il tigon era molto cauto. Attraverso gli occhi socchiusi, Fire*Wolf lo guardò girare ripetutamente attorno alla collinetta, uscendo allo scoperto soltanto raramente e fiutando nervosamente l'aria.
Poi, senza nessun preavviso, la bestia partì all'attacco.
E Fire*Wolf, spada alla mano, si alzò per affrontarla.

*Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro per le caratteristiche dell'animale e calcola il risultato del combattimento. Se Fire*Wolf muore sotto gli impietosi artigli del tigon, vai al* **13**. *Se invece il nostro sconfigge la belva, vai al* **5**.

**3**

Dapprima non fu che una specie di solletico alla base del collo, ma Fire*Wolf aveva imparato a fidarsi dei propri istinti, perciò fermò il passo per guardarsi attorno, i sensi tesi e all'erta.
Non vide nulla, ma non appena si fermò gli sembrò di sentire un rumore. Immobile, rimase in ascolto: il vento sospirava attraverso l'erba sotto i suoi piedi. Si volse un po', abbassando la mano all'elsa della spada.
Fu allora che la lucertola constrictor attaccò.

*Povero Fire*Wolf. La lucertola constrictor è una delle creature più sgradevoli tra quelle che popolano le terre al limitare di Harn. È simile a un serpente, ma è lunga più di sei metri ed è ricoperta di scaglie. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" e calcola il risultato del combattimento, tenendo presente che è la lucertola constrictor a colpire per prima, poiché Fire*Wolf è stato sicuramente colto di sorpresa. Se la lucertola vince, vai al* **13**. *Se è Fire*Wolf a vincere, vai al* **5**.

**4**

Senza preavviso alcuno, una freccia piumata andò a conficcarsi nel terreno ai piedi di Fire*Wolf.
La reazione del barbaro delle Terre Sevagge fu immediata: si chinò e rotolò su se stesso, estrasse immediatamente la spada, poi si rialzò in piedi e si acquattò. Due uomini fuoriuscirono dai cespugli meno di cinque metri più avanti: erano tipi piuttosto rozzi e indossavano entrambi gli abiti verde scuro caratteristici della Setta dei Banditi di Harn. Erano armati di spada e di arco e ghignavano crudelmente.
"Riflessi fulminei, Viaggiatore!" gridò allegramente il bandito che stava più avanti. "Ma adesso puoi mettere via la tua arma. Vogliamo soltanto la borsa, non la tua vita!"
Ancora accucciato, Fire*Wolf li guardò avanzare, le spade abbandonate con *nonchalance* lungo i fianchi, il passo leggermente incerto. Erano uomini troppo sicuri di sé, abituati ad avere a che fare con mercanti e frati che offrivano oro, non certo resistenza. Ma la loro

vittima del momento era di una pasta diversa: era un barbaro delle Terre Selvagge.
"Che cosa volete da me?" chiese Fire*Wolf, mantenendo la posizione difensiva.
"Beh, nulla di più di quello che possiedi, Viaggiatore. Una modesta donazione per un viaggio sicuro: una moneta o due..." e tese la mano, il ghigno che ancora gli increspava le labbra.
E con un rapidissimo taglio di spada, Fire*Wolf gliela mozzò di netto.

*Un gesto poco simpatico, ma tale è la Legge delle Terre Selvagge. Ora Fire*Wolf deve combattere contro i due furfanti e sconfiggerli. Per le loro caratteristiche, vai alla "Tabella delle Caratteristiche" che troverai in fondo al libro e calcola il risultato del combattimento (il bandito con la mano mozzata inzia il combattimento con 20 PUNTI DI VITA in meno e a ogni scontro ne perde automaticamente 10 in più, oltre al danno normalmente inflittogli da Fire*Wolf). Se i banditi uccidono Fire*Wolf, come certo tenteranno di fare, vai al* **13**. *Se invece è Fire*Wolf a ucciderli, vai al* **5**.

**5**

*(Aggiungi 1 punto all'ABILITÀ di Fire*Wolf per ogni avversario ucciso.)*

L'incontro fu una lezione salutare per Fire*Wolf: sopravvisse, ma non del tutto incolume. Il petto e il ventre erano coperti di tagli e ferite; si sentiva debole a causa della perdita di sangue e, cosa ben più preoccupante, avvertiva un forte dolore ai polmoni mentre camminava, segno che forse una costola s'era spezzata. Ma il suo corpo duramente allenato ai rigori delle Terre Selvagge era resistente e Fire*Wolf era davvero uno stoico; perciò si riposò solo per qualche minuto e poi proseguì. Era ancora parecchio lontano da Belgardium e lo sapeva.
Il mattino del quinto giorno la mente gli si schiarì dopo un lungo sonno, ma il suo fisico era ancora debole. Anche se il tempo era buono, si sentì percorrere da brividi mentre si alzava in piedi e si chiese se le sue ferite non si fossero infettate. A metà mattina, con il sole che splendeva alto nel cielo, fu certo di avere la febbre: si sentiva ora ghiacciato, ora bollente, e anche il minimo sforzo lo spossava. Tuttavia costrinse il suo corpo riluttante a proseguire.
Giunta la sera, si rese conto di avere coperto solo poche miglia e capì che, se non avesse trovato subito aiuto, era alquanto probabile che la vittoria recentemente riportata si sarebbe trasformata in una sconfitta mortale. I prati che stava attraversando a poco a poco lasciarono il posto a un terreno più aspro, che lo costringeva a fermarsi sempre più spesso. Anche se non aveva mangiato, non era in grado di cacciare, e la prospettiva di ingurgitare altre larve e radici gli sembrava al momento al di là delle sue possibilità. La sua mente, così chiara al mattino, si fece sempre più confusa, tanto che cominciò a perdere l'orientamento. Alla fine anche lo scopo del suo viaggio gli sembrò alquanto confuso. Non tentava più di riportarsi alla memoria quei confini che Baldar gli aveva descritto e che avevano guidato i suoi passi fino a lì; invece, si concentrava su difficoltà più

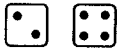
immediate, come cercare di mettere un piede davanti all'altro.
Al tramonto arrivò in cima a un ciglio e si ritrovò a spaziare lo sguardo sulla valle di un fiume. Senza sapere bene perché cominciò a scendere e, nello stato confusionale in cui si trovava, non si accorse nemmeno dell'imboscata e del colpo alla nuca che gli fece perdere completamente conoscenza.

*Fire*Wolf giace nell'oscurità, mentre frammenti visionari di realtà fluttuano come in un caleidoscopio colorato nella sua mente febbricitante. Il volto di una donna, triste eppure bellissimo... un esercito che combatte contro demoni volanti... la figura di un amico d'infanzia del villaggio di pietra. Buio. Vai al* **6**.

# SCHIAVO

## 6

"Sta calmo adesso, ragazzo" mormorò una voce brusca ma non sgarbata.
Aveva un gusto terribile in bocca, la testa gli doleva come se un'ascia l'avesse tagliata in due e, peggio ancora, il mondo sembrava girargli vorticosamente intorno. A poco a poco sentì male anche nelle cosce e alla schiena.
Fire*Wolf aprì gli occhi e scosse dolorosamente la testa nel tentativo di schiarirsi la mente.
"Piano" disse di nuovo la voce.
Si trovava in groppa a un cavallo, i polsi legati dietro la schiena, le caviglie assicurate a una corda che passava sotto il ventre dell'animale. Due braccia potenti gli passavano attorno e tenevano le redini, mentre un corpo duro e muscoloso spingeva contro la sua schiena. Sentiva un tintinnio di speroni, avvertiva l'odore di sudore di bestia e d'uomo. Volse leggermente il capo e vide che faceva parte di una carovana di bestie, vagoni, cavalieri dalla barba e dai mantelli neri e altri uomini che marciavano a piedi, più donne e bambini.
Fire*Wolf si voltò per vedere la figura nerobarbuta in groppa al cavallo dietro a lui.
"Fermo" disse l'uomo.
"Dove sono?" chiese Fire*Wolf. "E tu chi sei?"
"Io?" mugugnò la voce ruvida. "Sono Tojar. E tu ce l'hai un nome?"

"Fire*Wolf" mormorò il barbaro. Si lasciò cadere in avanti sulla sella e rese la sua voce più confusa di quello che sarebbe stata in realtà, come se si trovasse ancora in stato di semi-incoscienza; ma già la sua mente lavorava febbrilmente per cercare di inquadrare la situazione. Era prigioniero.
"Dal suono si direbbe un nome delle Terre Selvagge. Vieni di lì, allora".
Fire*Wolf mugugnò.
"Non se ne vedono molti di quelle parti, qui" osservò Tojar. "Ma l'accento ce l'hai, anche se d'aspetto non mi sembri uno tipico delle Terre Selvagge". Poi si rivolse a qualcuno più indietro. "Avevi ragione, Baj. Abbiamo catturato un barbaro delle Terre Selvagge".
"Ci renderà bene a Xanthus se lo teniamo vivo" rispose Baj. "Soprattutto adesso che ci sono guai in vista. I barbari sono una razza di combattenti niente male".
La testa china, Fire*Wolf assorbì ogni parola di quella conversazione. Quel 'ci renderà bene' gli disse tutto quello che aveva bisogno di sapere. Debolmente chiese: "Dove siamo?"
"Sul sentiero che porta a Xanthus" rispose Tojar. "Sai dov'è?"
"No" ammise Fire*Wolf. Non che avesse importanza, dal momento che non aveva nessuna intenzione di arrivarci. Di certo non come schiavo, comunque.
"È la seconda città per grandezza di Harn, dopo la capitale" spiegò Tojar. "Il porto più grande e il centro commerciale più importante. Ti sembrerà un po' diversa dalle caverne cui eri abituato".
Fire*Wolf non aveva dubbi in proposito. A voce alta chiese: "E quando ci arriveremo?"
"Tra due settimane di marcia. Avrai tempo di recuperare le forze per benino".
In effetti, malgrado il dolore alla testa e la rigidità delle mani e delle dita là dove la corda aveva bloccato le vene, si sentiva molto più forte di quanto si fosse sentito prima di venire catturato. Il gusto acidulo che aveva in bocca gli diceva che quegli uomini molto probabilmente gli avevano fatto ingerire delle erbe curative. Se così era, le medicine sembravano aver avuto effetto. Certo non si era ancora perfettamente rimesso, ma la febbre sembrava essere calata, e così anche il dolore alle gambe.
Ciononostante, si lasciò cadere in avanti e rimase in silenzio. Qualsiasi fosse la realtà, era vitale che quegli uomini non capissero qual era la sua condizione: sarebbero stati molto meno guardinghi se lui li avesse indotti a pensare che era ancora debole e malato.
La carovana viaggiò per diverse ore senza incidenti, e poi, al tramonto, si fermò per accamparsi per la notte. Tojar allentò la stretta delle corde alle caviglie di Fire*Wolf e lo condusse in una sorta di rifugio comune per quelli che avevano viaggiato a piedi: lì c'era un gruppo variegato di persone, in gran parte donne e bambini e qualche uomo più debole. Nessuno gli badò, nessuno gli parlò. Il fatto che alcune sentinelle fossero appostate fuori dalla tenda disse a Fire*Wolf che quelli erano schiavi come lui.
Non appena la tenda dell'entrata si abbassò, Fire*Wolf cominciò a torcere la fune che gli bloccava i polsi.

"Non farlo" lo ammonì una donna più anziana. "Ti picchiano se tenti di liberarti da solo". La donna non era legata, e Fire*Wolf notò che pochi schiavi lo erano: le corde erano state riservate per gli elementi più robusti e più pericolosi, come lui.
"Grazie" mormorò Fire*Wolf. Cercò un posto un po' più isolato e si stese a riposare e riflettere. Gli altri schiavi attorno a lui sembravano placidi e rassegnati al proprio destino, ma quella era una loro scelta. Fire*Wolf non aveva nessuna intenzione di trascorrere i prossimi quindici giorni con questa carovana di mercanti di schiavi fino all'arrivo nel porto di Xanthus. Allo stesso tempo, però, sapeva che avrebbe dovuto organizzare la fuga con estrema attenzione. Anche se più forte, non si era ripreso completamente. Tojar e gli altri barbuti sembravano abbastanza rilassati: evidentemente non prevedevano grossi guai. Ciononostante erano dei professionisti e in quanto tali sarebbero stati sempre all'erta, e di certo sapevano come trattare quelli che tentavano di scappare. Per farcela avrebbe dovuto essere assolutamente sicuro delle proprie azioni.
Ma quanto tempo gli restava? Due settimane per raggiungere Xanthus, ma quei negrieri sarebbero rimasti così tranquilli per tutto il viaggio? Doveva scegliere: o agiva immediatamente prima di aver recuperato completamente le forze, oppure aspettava di rimettersi pur correndo il rischio di doversela vedere con sistemi di sicurezza assai più severi.
Il flusso dei suoi pensieri venne interrotto dall'improvvisa comparsa di Baj nella tenda. Come tutti gli altri uomini, aveva barba e occhi neri e indossava un mantello scuro sopra abiti di calda lana grezza, scura anch'essa. Aveva l'aspetto di un uomo potente, le spalle ampie e muscolose, anche se ora meno alto di Fire*Wolf. Rimase fermo all'entrata per un attimo, guardando i prigionieri con fare arrogante. Qualcosa nel suo atteggiamento sembrava suggerire che fosse un po' ubriaco.
"Tu, laggiù!" gridò Baj. Avanzò in mezzo agli schiavi senza temere alcun attacco, come se sapesse che lo spirito di quelle creature era ferito in profondità. "Starai con me stanotte!" Era ritto in piedi davanti a una giovane di forse sedici o diciassette anni, con i capelli biondi e la carnagione chiara dell'Harn Settentrionale. La fanciulla si acquattò, gli occhi spalancati, quando l'uomo fece per afferrarla.
"No!"
Il grido venne da una donna più vecchia che s'era intromessa tra la ragazza e Baj, ma il rude negriero la spinse da parte con un unico movimento del braccio.
"Avanti, carina" disse alla fanciulla. "Un uomo ha bisogno di rilassarsi un po' in un viaggio così lungo".
La ragazza gridò quando lui l'afferrò per il braccio per trascinarla verso l'entrata della tenda. Nessuno si mosse per fermarlo: evidentemente quello era un episodio che si ripeteva con una certa regolarità.
Nell'angolo più lontano della tenda, Fire*Wolf puntò i piedi sulla terra, le mani ancora legate, e si alzò con un unico fluido movimento.

*Tu sei Fire*Wolf. Il fuoco di barbaro si sta accendendo nelle tue vene alla vista di quella scena, i tuoi istinti ti spingono ad attaccare Baj, eppure le tue*

*mani restano legate, sei senza armi e il tuo corpo non si è completamente ripreso dall'ultimo combattimento. Cosa farai, Fire*Wolf? Se segui i tuoi istinti e attacchi, vai al* ***12***. *Se decidi di lasciare che gli eventi prendano il loro corso, vai all'* ***8***.

Fire*Wolf e Baj

### 7

"Fuori! Fuori!" gridò la sentinella dall'entrata della tenda, mentre il sole del mattino splendeva nel cielo. Fire*Wolf si alzò con gli altri schiavi e uscì in silenzio. La notte precedente aveva preso una decisione: non avrebbe ricavato alcun vantaggio da un confronto diretto, mentre la cosa migliore da farsi era indurre i mercanti di schiavi a sentirsi sicuri, convincerli del fatto che lui s'era rassegnato al suo destino e che era un prigioniero assolutamente innocuo; allora avrebbe colpito, quando meno se l'aspettavano.

Era un piano che richiedeva una buona dose di pazienza, ma la pazienza faceva parte della Legge delle Terre Selvagge.

Per i due giorni successivi, Fire*Wolf, calmo e sottomesso, obbedì agli ordini ed evitò qualsiasi atteggiamento aggressivo, ma per tutto il tempo rimase all'erta, guardingo, in attesa del momento adatto per agire.

E questo arrivò il terzo giorno di marcia, al mattino, in un ambiente non dissimile da quello in cui era stato catturato. La carovana si stava avvicinando alla valle di un fiume dall'accesso molto stretto, impervio e difficile da varcare. Per questo motivo gli schiavi vennero fatti avanzare in fila indiana.

I mercanti erano evidentemente abituati a questo percorso, perché le sentinelle, senza dire una parola, si divisero in due gruppi, il primo a capo della fila di prigionieri, il secondo in coda. Lo stretto sentiero era roccioso e coperto di pietrisco, il che costringeva i cavalli ad avanzare lentamente e con cautela. A destra si ergeva la parete della valle; a sinistra un declivio inclinato e pieno di massi scendeva rapidamente nella valle.

Da quel punto di osservazione si poteva vedere molto lontano, e ciò che vide Fire*Wolf fu per lui motivo di grande interesse. L'elemento che riempiva la vallata era un fiume largo e lento, fiancheggiato da una foresta da un lato e da una terreno paludoso dall'altro. Alcune parti del fiume erano avvolte in una fitta nebbia, e per due volte al barbaro sembrò di scorgere indistintamente i contorni di una costruzione, una fortezza, una torre o un castello... non riusciva a capire bene. Una folta vegetazione di sottobosco ricopriva rigogliosa il fondo della valle, lasciando improvvisamente posto più in basso alle piante della palude. Il tutto per Fire*Wolf significava un'unica cosa: se un uomo fosse riuscito a scappare con solo pochi secondi di vantaggio sui suoi inseguitori, questi avrebbero avuto grosse difficoltà a raggiungerlo.

Fire*Wolf era libero da manette o corde. Il suo placido atteggiamento e la sua paziente obbedienza avevano sortito l'effetto desiderato: nessuno dei negrieri si aspettava più problemi dal barbaro, malgrado i suoi muscoli e la sua altezza. Ma già nella sua mente si stava formulando un piano.

Aveva recuperato completamente le forze, ora, e le vecchie ferite erano soltanto cicatrici sulla pelle abbronzata. Ciononostante, nessuno l'avrebbe sospettato perché Fire*Wolf era stato molto attento e aveva continuato a muoversi lentamente come se ogni gesto gli costasse fatica. Era stato soltanto un tranello per far sì che i mercanti di schiavi allentassero la guardia, e ora era giunto il momento di mettere a frutto tutta quella fatica. La carovana si trovava ora a circa trenta metri dalla valle, e Fire*Wolf decise d'agire. Si piegò in due e gridò, poi si lanciò in avanti fino al bordo del sentiero e si gettò a terra contorcendosi come se fosse stato in preda ai crampi. Dopo di che, all'improvviso, si girò di schiena, spalancò gli occhi e li fissò nel vuoto. Irrigidì il corpo e aspettò.

Quel giorno gli dei favorirono Fire*Wolf, perché fu Baj l'uomo che arrivò per vedere cos'era successo. Il barbaro era riuscito così bene a fingersi uno schiavo pacifico e obbediente che il mercante non badò nemmeno a estrarre un'arma quando si chinò su Fire*Wolf per esaminare il suo corpo prostrato.

E proprio mentre il barbuto si stava chinando, Fire*Wolf lo afferrò per la gola.

*È coraggioso, Fire*Wolf, e poco incline al perdono, secondo le usanze delle Terre Selvagge. Ed è anche astuto, perché ci vorrà del tempo prima che le altre sentinelle riescano ad attraversare lo stretto sentiero per venire in aiuto del loro compagno. Qui il combattimento è uno contro uno. Vai a vedere i valori di Baj nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro e poi calcola il risultato del combattimento. Baj*

*non sarà in grado di usare nessun'arma, quindi si tratta di un combattimento senz'armi. Se Baj vince, vai al* ***13****. Se Fire*Wolf uccide il negriero, vai all'* ***11****.*

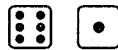
**8**

La ragazza si divincolò cercando di mordere la mano di Baj, una reazione che le costò una sberla alla tempia; la giovane emise un gemito e barcollò mentre l'uomo la trascinava via dalla tenda. Nel silenzio che seguì, i prigionieri poterono sentire le grida della giovane che morivano in lontananza.
Fire*Wolf tornò lentamente nel suo angolo e si distese. Non era riuscito ad agire e il sapore dell'impotenza era difficile da mandare giù. Ma l'incidente aveva, per lo meno, risolto un dilemma: non poteva più aspettare che arrivasse il momento più opportuno; doveva scappare adesso, immediatamente. Ora aveva deciso che, quando avrebbe lasciato quel posto, avrebbe ucciso Baj: gliel'avrebbe fatta pagare in un modo o nell'altro per quello che aveva fatto, o meglio stava facendo, alla povera ragazza.
Silenziosamente, nascosto nell'oscurità del suo angolo, Fire*Wolf ricominciò a lavorare alle corde che gli serravano i polsi.

*Vai al* **7**.

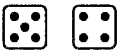
**9**

*(Aggiungi 1 punto all'ABILITÀ di Fire*Wolf.)*

Lo trascinarono ai bordi dell'accampamento, dove le sue grida non avrebbero disturbato nessuno, e lo frustarono. La punizione venne somministrata senza rancore ma con un'efficienza terribile che gli lacerò la pelle e gli causò un dolore quasi insopportabile: non gridò, ma fortunatamente perse quasi completamente i sensi. Poi, quando tutto fu finito, venne nuovamente condotto nella tenda degli schiavi. Lo depositarono senza troppe cerimonie su un mucchio di stracci accanto all'entrata e se ne andarono senza voltarsi indietro nemmeno una volta. Questa - a quanto sembrava - era un'operazione di routine per i mercanti di schiavi, un metodo efficiente che faceva capire ai piantagrane che non era il caso di fare i furbi. Non c'era da meravigliarsi se i prigionieri erano tutti così sottomessi.
Fire*Wolf non poteva dire quanto tempo rimase lì, tremante sul limitare dell'oscurità, prima di sentire una mano gentile che gli si posava sul braccio e una voce calma che gli sussurrava vicino all'orecchio:
"Sei ancora vivo, barbaro?"
"Vivo?" sussurrò Fire*Wolf. "Sì, vivo... a... malapena". Si voltò lentamente e si ritrovò a fissare il viso della donna che aveva cercato di salvare la ragazza; alle sue spalle riusciva con fatica a distingure i lineamenti della fanciulla in questione.
"Mi chiamo Jean" disse la donna, "e sono la madre di Jara, la ragazza che hai salvato".
Fire*Wolf mormorò qualcosa di indecifrabile.
"Baj è un porco" disse Jean. "Lo sono tutti, i mercanti di schiavi. Volevo ringraziarti e dirti che mi dispiace che la tua azione ti sia costata tanto".
Fire*Wolf scrollò le spalle, un movimento che gli fece esplodere un dolore insopportabile lungo la schiena

sanguinante. "Io solo sono responsabile delle mie azioni" disse.
"Ma hai agito per difendere mia figlia. Perciò io ti ringrazio e ti prego di accettare questo dono" e con queste parole, la donna spinse nella mano di Fire*Wolf un piccolo borsello.
"Non c'è bisogno che..." cominciò Fire*Wolf, ma aveva parlato troppo tardi, perché Jean era già scomparsa nel buio della tenda.
Fire*Wolf si voltò su un fianco e cercò di sistemarsi per la notte. Malgrado la sua resistenza di barbaro, dormì male e durante la notte venne svegliato da una presenza al suo fianco... una piccola mano gentile che lo carezzava dolcemente.
"Ecco, barbaro" mormorò una voce di ragazza. "Accetta quel conforto che ho negato al negriero".
Fire*Wolf era convinto che, visto lo stato in cui si trovava e la stanchezza mortale, non sarebbe mai stato in grado di accettare ciò che gli veniva offerto, ma il tempo e l'abilità di quelle manine gentili gli dimostrarono che aveva torto.
Si svegliò al suono degli ordini urlati dai mercanti che si stavano preparando a levare il campo. Ora era da solo, ma il borsellino di pelle che gli aveva dato Jean si trovava per terra accanto a lui. Vi guardò dentro e trovò un'unica pietra rotonda molto lucida, nera con venature di smeraldo e completamente diversa da ogni altra pietra mai vista prima. Non era una gemma, non era nemmeno una di quelle pietre semipreziose che servivano come ornamento alle classi più povere. Mentre la teneva in mano, una curiosa sensazione di benessere gli traversò il corpo ancora pesto e dolorante. In un attimo la sensazione raggiunse l'apice e poi lo abbandonò, lasciandolo più forte di prima, con i muscoli meno irrigiditi e la schiena meno pesante.
Fire*Wolf ripose la pietra nel borsello e nascose quest'ultimo sotto il perizoma, dove le guardie non l'avrebbero trovato con facilità.

*La fortuna certe volte giova agli audaci, o così sembra. Perché il bel Fire*Wolf è ora in possesso di un oggetto magico, una pietra risanante che se usata tra uno scontro e l'altro di un combattimento ha il potere di far recuperare un lancio di dadi di PUNTI DI VITA. La Pietra Risanante contiene 50 PUNTI DI VITA in tutto, ma si ricaricherà dopo 48 ore dalla fine del combattimento. La pietra può essere adoperata solo per recuperare PUNTI DI VITA, non per generarne in eccesso.* *Ora vai al* **7**.

## 10

Così Fire*Wolf il barbaro delle Terre Selvagge, già esiliato dall'unica patria da lui mai conosciuta, lasciò la rude grotta di Baldar l'Eremita per una missione che doveva portarlo verso orizzonti più vasti di quanto lui avesse mai immaginato.
Aveva con sé la sua spada, il suo arco con venti frecce, una borraccia d'acqua per aiutarlo a sopravvivere attraverso quel che rimaneva delle Terre Selvagge, un po' di cibo secco (anche se Baldar gli aveva assicurato che presto avrebbe potuto cacciare) e due piccoli doni da parte del vecchio: il primo, un borsello contenente dieci

piccole monete d'oro, la moneta corrente di Harn, o così gli aveva detto Baldar; il secondo, un pugnale dalla lama sottile e dalla punta avvelenata, per difendersi da eventuali attacchi di ladri. Fire*Wolf aveva accettato il pugnale con riluttanza dietro insistenza del vecchio; non gli piaceva l'idea del veleno perché armi del genere andavano contro i principi che gli erano stati inculcati nelle Terre Selvagge. Ma aveva finito col provare simpatia per il vecchio e promise a se stesso di non usarlo mai se non in casi di emergenza straordinaria.

Nella sua testa Fire*Wolf teneva tutte le istruzioni. Baldar si era offerto di tracciargli una mappa su uno straccio, ma Fire*Wolf non aveva dimestichezza con mappe e cose del genere e preferì fare affidamento sulla memoria, alla maniera delle Terre Selvagge. Mentre Baldar descriveva i confini, Fire*Wolf se li tracciò nella mente collegandoli l'un l'altro; ora, mentre camminava, doveva soltanto riportarsi quel disegno alla memoria per trovare la strada.

Per un giorno e una notte il cammino fu difficile, ma a poco a poco, come aveva promesso Baldar, le Terre Selvagge lasciarono il posto agli arbusti, poi a prati sempre più fertili. Alla fine, quando la piccola riserva di cibo si esaurì, Fire*Wolf cominciò a cacciare. Come cacciatore si scoprì sorprendentemente agile: a tutti i bambini delle Terre Selvagge, maschi e femmine, veniva insegnato il tiro con l'arco a causa delle frequenti guerre che scoppiavano tra i vari villaggi, e gli animali erano prede più facili della gente perché almeno non rispondevano al fuoco. La sua più grande preoccupazione era la carne, che gli faceva venire il voltastomaco anche dopo averla cucinata come Baldar gli aveva insegnato. Una vita passata a nutrirsi esclusivamente di funghi aveva condizionato così tanto il suo palato che persino le verdure gli parevano immangiabili. Ma, al modo tipico delle Terre Selvagge, Fire*Wolf era un realista: se non c'erano funghi, allora carne e verdura erano quello che avrebbe dovuto mangiare. Completò la sua dieta con generose porzioni di larve e bruchi, delicatezze molto più abbondanti qui che nelle Terre Selvagge.

Per quasi quattro giorni, Fire*Wolf viaggiò senza imbattersi in anima viva. Poi, il pomeriggio del quarto giorno...

*Le vie del Fato sono singolari, Fire*Wolf. Gioca un dado (uno solo).*

*Se fai 1 o 2, vai al* **2**.
*Se fai 3 o 4, vai al* **3**.
*Se fai 5 o 6, vai al* **4**.

## 11

Nell'attimo in cui Baj cadde a terra, Fire*Wolf si allontanò bruscamente dal cadavere. Corse verso il bordo del sentiero, poi saltò e prese a ruzzolare giù per il ripido declivio verso la valle. Alle proprie spalle poteva sentire le grida eccitate dei mercanti e quelle di incoraggiamento dei suoi compagni schiavi.

Aveva sperato che la sua mossa inaspettata gli avrebbe dato qualche secondo di vantaggio. Il declivio era troppo ripido per i cavalli, perciò sapeva che i negrieri avrebbero dovuto inseguirlo a piedi. Alla fine raggiunse il fondo coperto di tagli e di graffi senza che nessuno

gli fosse venuto dietro. Una delle sentinelle di coda fece partire una freccia che parabolò senza raggiungere il bersaglio, ma gli altri mercanti non fecero assolutamente nulla per tentare di fermarlo.
Fire*Wolf si tuffò al riparo nella vegetazione del sottobosco, poi si fermò a osservare. Con sua grande sorpresa, ancora nessun accenno di inseguimento. I mercanti che, presi dall'eccitazione, erano smontati da cavallo, ora rimontavano in groppa, e un attimo dopo la carovana riprese lentamente il cammino come se niente fosse accaduto. Ora Fire*Wolf notò per la prima volta che il sentiero che la carovana stava seguendo non conduceva verso il fondo della valle; ne costeggiava il bordo, piuttosto, per poi risalire e scomparire, cosicché le figure a cavallo e i prigionieri a piedi sparirono ben presto alla vista.
Quell'inaspettato sviluppo della situazione preoccupava Fire*Wolf più di quanto avrebbe potuto un inseguimento: per quei mercanti lui era merce di prima qualità, soltanto il giorno prima aveva sentito Tojar discutere del prezzo degli schiavi da combattimento a Xanthus, il quale era sempre stato alto, e ora, con una sorta di emergenza nazionale dichiaratamente in corso, sarebbe sicuramente raddoppiato. Eppure quella fuga era costata a Fire*Wolf soltanto un paio di graffi e qualche taglio poco profondo. Abbandonando il cavallo, anche la meno atletica delle sentinelle avrebbe potuto seguirlo con facilità, ma nessuna l'aveva fatto, anche se lui aveva ammazzato uno dei loro. Perché?
Fire*Wolf aspettò, immobile come un animale braccato. Per quasi un'ora non mosse muscolo, aspettandosi da un momento all'altro una trappola o qualcosa del genere. Ma i mercanti non tornarono, né gli si avvicinarono da un'altra direzione. Lo avevano abbandonato. Perché?
Ma per quanto perplesso, Fire*Wolf rimaneva un uomo d'azione e non un filosofo. Se l'avevano abbandonato, l'avevano abbandonato punto e basta, e tante grazie agli dei delle Terre Selvagge. Si alzò in piedi stiracchiandosi per farsi passare i crampi e l'intorpidimento causati dalla forzata immobilità, poi si incamminò con l'animo rinfrancato per mettere tra sé e la carovana quante più miglia poteva.
Fire*Wolf si addentrò nella valle.

> *Gli annali di Harn forse descriveranno il nostro barbaro come Fire*Wolf lo Sventato, dal momento che, se i mercanti di schiavi non si sono messi a corrergli dietro, una ragione deve pur esserci stata, ed è più che ragionevole supporre che questa ragione sia qualcosa che si trova nella valle stessa. Tuttavia, ormai Fire*Wolf si è incamminato.* *Vai al* ***14*** *e segui le sue avventure nella valle.*

## 12

Con un grugnito animalesco che gli saliva minacciosamente dalla gola, Fire*Wolf si lanciò in avanti e con potenza inaudita sferrò un doppio calcio alla schiena di Baj; questi lasciò andare la ragazza, inciampò e cadde pesantemente a terra. Fire*Wolf, le mani ancora legate, rotolò agilmente su se stesso, si tirò in piedi e sferrò un altro calcio, mentre Baj stava cercando di rialzarsi. Il

secondo attacco colpì il mercante alla gola facendolo piroettare su se stesso, ma l'uomo non era un avversario da poco e si riprese in fretta.
Baj indietreggiò lentamente ed estrasse la spada: "Guardie!" gridò. "Venite!"
Fire*Wolf rimase immobile. Arrabbiato o no, sapeva benissimo che era meglio non affrontare una spada a mani nude, e legate per lo più! In questi casi era preferibile portare pazienza, come insegnavano le usanze delle Terre Selvagge.
La tenda si riempì in un batter d'occhio di sentinelle, tutte con barba e mantello neri.
"Il barbaro mi ha attaccato" spiegò Baj. Alla presenza dei compagni, il mercante si rilassò e abbassò la spada. "Sarebbe meglio..."
Fire*Wolf agì immediatamente. Un terzo calcio che portava l'intero peso del suo possente corpo calò direttamente sul bassoventre di Baj, il quale crollò a terra, si piegò su se stesso, vomitò e poi rimase immobile, gli occhi spalancati e fissi nel vuoto.
Fire*Wolf non fece nulla per resistere mentre le guardie lo trascinavano fuori dalla tenda. Non aveva dubbi: le sentinelle l'avrebbero punito, forse addirittura ucciso, per aver avuto l'ardire di attaccare un loro compagno. Ma per adesso il barbaro era contento: Baj non sarebbe stato in grado di sollazzarsi con nessuna donna riluttante né per quella notte né per molte notti a venire.

*È forse la morte per Fire*Wolf? Seguilo al* ***9***, *dove ti verrà svelato ciò che il fato ha in serbo per lui.*

## 13

Così morì Fire*Wolf l'eroe.
Ma forse il termine 'morì' è inesatto, perché l'universo - l'universo di Fire*Wolf - è un luogo misterioso e pieno di strane possibilità.
Una di queste possibilità è la reincarnazione.
Ogni lettore o lettrice che si trovi in questo paragrafo ha la possibilità di ricreare un altro (sperabilmente migliore) Fire*Wolf tornando alle pagine introduttive di questo libro e tirando i dadi per formare nuove caratteristiche.
Una volta ricreato, Fire*Wolf può rinascere all'inizio della sua grande avventura senza l'ABILITÀ ma non senza l'esperienza fin qui accumulata. Quest'esperienza gli permetterà ovviamente di evitare gli errori del passato e di esplorare possibilità ignorate nel corso del suo precedente viaggio.
Così morì Fire*Wolf.
Ma la sua morte non fu che un nuovo inizio.

# FUGGIASCO

## 14

Fire*Wolf sentiva freddo. Il sole era ancora caldo sopra di lui, ma la nebbia che si levava dalla palude gli risucchiava il calore dalle ossa.

Fire*Wolf sentiva paura. Cominciava lentamente a capire perché i mercanti di schiavi non l'avevano seguito nella valle. Una sinistra oscurità indugiava sulle paludi ai bordi del fiume. Non c'era quasi nessun rumore, mentre luoghi come questo di solito pullulano di mille suoni diversi: versi di insetti, di animali e uccelli. Lì non si sentiva nulla: il silenzio più totale regnava sotto quella tetra coltre verde scuro.

Muoversi velocemente era impossibile. Il morbido terreno bagnato della palude gli risucchiava i piedi, la vegetazione intricata si aggrappava alle sue gambe e alle sue braccia, rendendo ogni passo uno sforzo sovrumano. Si stava muovendo parallelamente al fiume, o almeno così gli sembrava, approssimativamente in direzione del grande edificio di pietra che aveva intravisto in cima alla collina.

Non capì bene quando per la prima volta ebbe la sensazione di essere seguito. Le sue narici non sentirono alcun odore, le sue orecchie non percepirono nessun suono, ma il suo intero istinto, affinato da anni e anni di vita nelle Terre Selvagge, gli diceva che qualcosa doveva pur esserci: e quel qualcosa si stava avvicinando. La sua mente creava immagini di una creatura come mai aveva visto prima, una belva astuta e feroce. Scosse la testa per cercare di allontanare quella visione, che tuttavia non se ne voleva andare.

Fire*Wolf cambiò direzione.

Per un fugacissimo attimo gli parve di essere riuscito a seminare il suo inseguitore, ma poi i suoi istinti gli dissero che quella *cosa* gli stava ancora venendo dietro. Era più vicina, vicinissima. Non poteva sentire niente, vedere niente, eppure la sua mente era molto vicina al panico. Non aveva dubbi: era diventato la preda di qualche misteriosa creatura che si stava avvicinando per uccidere.

Fire*Wolf si fermò. Era senza armi. Mentre la Legge delle Terre Selvagge gli aveva insegnato molti trucchi per il combattimento a mani nude, sapeva che nella situazione attuale non avrebbe durato un minuto contro le bestie più grandi di Harn. Si guardò attorno e alla fine trovò un ramo spezzato, viscido e scivoloso ma almeno non completamente marcio. La mazza non era mai stata la sua arma preferita, ma era tutto ciò che aveva.

Fire*Wolf aspettò. Presto la creatura sarebbe venuta allo scoperto.

Era immensa. Un rettile della palude di qualche specie sconosciuta, lungo circa sei metri dalla punta del naso alla fine della coda e alto due e mezzo dalle grosse zampe alle spalle possenti. Il corpo muscoloso era corazzato di scaglie verdi che si mimetizzavano perfettamente nell'ambiente circostante. Le fauci semiaperte rivelavano zanne lunghe dieci centimetri. Le zampe anteriori erano munite di artigli affilati e durissimi,

Fire*Wolf e il Rettile della Palude

mentre la grande testa dondolava lentamente da parte a parte fiutando l'aria; una membrana bianca e opaca calava spasmodicamente sui grandi occhi ferini.

*Certo è un problema per il nostro barbaro. Anche con tanto di spada, armatura, arco e frecce il nostro coraggioso barbaro avrebbe qualche difficoltà a sopravvivere a questo incontro. Potrebbe mai farcela con solo un bastone per difendersi? Non c'è alcun disonore a scappare da combattimenti impossibili. Ora Fire*Wolf deve compiere una scelta. Se decide di affrontare il mostro, vai al **19**. Se invece preferisce scappare, segui le sue avventure al **17**.*

## 15

Esausto e col fiato grosso, Fire*Wolf si fermò.
Si era lasciato la palude alle spalle e ora si trovava sulla riva del grande fiume che nel corso dei secoli aveva eroso le rocce circostanti e originato così la vallata.
Faceva freddo, qui, assai più freddo che nell'umida palude. Il silenzio, ancora una volta, era pressoché totale; soltanto il gorgoglìo delle acque scure del fiume raggiungeva le sue orecchie.
Fire*Wolf si fermò a riposare, appoggiando la schiena a una roccia: tremava da capo a piedi mentre cercava di riaversi dallo shock dell'ultimo incontro. Era stato fortunato, e lo sapeva. Era evidente che quella valle nascondeva pericoli ben più consistenti di quanto avesse immaginato; ecco perché i mercanti di schiavi non si erano dati la briga di inseguirlo dopo la sua fuga spettacolare. Dal momento in cui aveva posato piede nella valle, per loro era automaticamente diven-

tato un uomo morto. Era solo questione di tempo prima che l'inevitabile destino si abbattesse su di lui.
Forse avevano ragione. Fino ad adesso aveva incontrato un'unica creatura, ma un'atmosfera cupa e oppressiva gravava sulla valle come un sudario di morte. Forze oscure erano al lavoro qui, e lui era mal equipaggiato per farvi fronte. Non aveva nessun diritto di trovarsi lì, né nessuna ragione, quanto a questo. Ogni fibra del suo corpo gli gridava di andarsene da lì... e di andarsene il più in fretta possibile.
Ma qual era la via più veloce?
Alla fine Fire*Wolf decise di agire. Servendosi di rami e liane mise insieme una zattera molto rozza e la lanciò sulle acque del fiume. Mezzo nudo e disarmato com'era, allungò il suo possente e stanco corpo muscoloso sulla zattera, consegnò il proprio spirito agli dei delle Terre Selvagge e lasciò che la corrente lo trasportasse, chissà, forse verso pericoli più grandi, ma almeno fuori da quella valle maledetta.

*Occhi guardinghi lo spiavano minacciosamente dalla vegetazione del sottobosco mentre la fragile zattera correva sulle scure acque del fiume come il relitto di una imbarcazione naufragata. E ancora nulla si muoveva. Il carico della zattera era carne, ma carne proibita per i predatori della valle, perché il destino aveva eletto questo intruso a un fato più oscuro. La zattera continuò a navigare, e noi con essa dobbiamo spostarci al* ***18***.

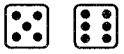
### 16

*(Aggiungi un punto all'ABILITÀ di Fire*Wolf.)*

Fire*Wolf scappò dalla scena del combattimento.
Era scosso, confuso, la mente che ancora rifuggiva dagli attacchi psichici di quell'orrore in miniatura. Visioni d'incubo indugiavano nei recessi della sua mente, creature dell'oscurità lo minacciavano dal limite della sua percezione razionale, pronte a balzargli addosso e finirlo se solo lui gliel'avesse permesso. Sebbene sapesse che la lucertola ora era morta, il danno malvagio che essa aveva arrecato alla sua mente durava ancora.
Fire*Wolf corse.
Sebbene fosse esausto, non poteva fermarsi. Il suo corpo possente sbatteva contro la fitta e umida vegetazione palustre, incurante dei graffi e dei tagli provocati dalle canne affilate e dalle spine degli arbusti.
La sua mente si serrava in uno stretto nodo di terrore, e Fire*Wolf non sapeva più dove lo stessero portando le sue gambe tremanti.

*E corse, fortunatamente, fino a oltrepassare la palude. Seguilo al* ***15***.

### 17

Fire*Wolf si irrigidì. Esisteva ancora la possibilità che la bestia non lo vedesse... ma proprio allora la grande testa si voltò verso di lui e i freddi occhi animaleschi incrociarono i suoi. Immediatamente Fire*Wolf si mosse e cominciò a correre attraverso la vegetazione quanto più velocemente gli era concesso dall'intrico d'erbe palustri e dal terreno soffice e umido, in cerca di un terreno più solido dove la forza delle sue gambe muscolose gli

avrebbe permesso di avanzare più velocemente della bestia.
Non sentiva nessun rumore venire da dietro, ma una rapida occhiata oltre la spalla gli confermò che il rettile gli si era lanciato dietro, le fauci spalancate, e si stava facendo sempre più vicino.

*Le possibilità di scampo di Fire*Wolf sono assai poche. Gioca due dadi. Se fai da 2 a 4, vai al* ***15***. *Se fai da 5 a 12, vai al* ***21***.

## 18

Fire*Wolf si svegliò di soprassalto, solo adesso accorgendosi d'essere scivolato nel sonno.
Il lento, costante, ipnotico movimento della sua zattera di fortuna s'era fermato. Si guardò attorno. Il tempo e il suo piccolo vascello s'erano fermati al centro di un tetro lago. Alberi bagnati e ricoperti di muffa pendevano pesanti sulle rive lontante, le loro foglie coperte di viscidi parassiti che scintillavano bianche e grigie alla luce della luna.
La luna! Allora aveva dormito, e anche profondamente! Solo gli dei sapevano per quanto tempo o per quante miglia la sua zattera aveva viaggiato. Ora non c'era corrente che la trascinasse, ed essa era immobile come un marinaio in un mare di vetro.
Attorno a lui tutto era immobile.
Solo verso sud un banco di nebbia si muoveva lentamente creando visioni demoniache e spettrali. E proprio in quel momento, mentre il suo occhio indugiava sul banco grigio latteo, la nebbia si aprì per un attimo a rivelare i contorni di una grande torre che sovrastava le acque del lago.
D'un tratto la zattera riprese a muoversi nella direzione del banco di nebbia. Fire*Wolf balzò in piedi in precario equilibrio.

*Nello stato mentale in cui si trova, Fire*Wolf potrebbe anche decidere di tuffarsi e tentare la sorte in mezzo all'intrico di vegetazione. O, addirittura, potrebbe cercare di avvicinarsi al castello di pietra avvolto dalla nebbia. La scelta non è più tanto sua quanto tua. Se opti per il tuffo nel lago, vai al* ***22***. *Se preferisci il castello, vai al* ***28***.

## 19

Il grido di guerra del guerriero delle Terre Selvagge risuonò per la palude mentre Fire*Wolf si scagliava contro il mostro, muovendo la clava per colpire le sue fauci spalancate.
Sembrava un bel colpo, ben assestato e ben calcolato: lo capì per via del suo istinto di combattente nell'attimo in cui, con tutta la potenza del suo corpo, lasciò partire la clava, che sibilò come un proiettile...
...e mancò il bersaglio!
L'impeto dell'attacco fece roteare Fire*Wolf a mezzo cerchio e lo fece inciampare. Si riprese in fretta. Il mostro s'era mosso? Non sembrava.
Provò di nuovo.
Questa volta non poteva esserci errore. Guardò il pesante ramo trapassare il corpo della creatura come se fosse stato d'aria.

Grugnendo per la sorpresa e la stizza, Fire*Wolf colpì ancora... e il mostro svanì!
Per un attimo il barbaro rimase paralizzato. Poi un lieve movimento vicino al suo piede gli fece abbassare lo sguardo: una replica in miniatura della creatura, lunga poco più di quindici centimetri, stava avanzando verso di lui.
Avrebbe potuto lasciarla vivere, ma un istinto cieco gli fece abbassare la clava. La creatura balzò agilmente di lato, e subito qualcosa di silenzioso e potente esplose nel suo cervello.

*Che sia lunga quindici centimetri o sei metri, la creatura che Fire*Wolf si trova a dover fronteggiare è di certo un mostro. Forse l'abitante più pericoloso delle Paludi di Voltan, la Lucertola Illusione è stata fornita da madre natura di capacità strane e pericolose, che sono elencate nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Dai un'occhiata e calcola il risultato dell'incontro. Se Fire*Wolf muore, vai al* ***13***. *Se sopravvive, vai al* ***16***.

## 20

Baldar piazzò un magro piede sull'ampio petto di Fire*Wolf e sorrise maliziosamente all'altissimo barbaro che giaceva a terra. "Ecco, mio irascibile amico. Persino la giovinezza unita alla rabbia non sono sufficienti a vincere la saggezza e l'esperienza. Ma non scoraggiarti: ero un bravo guerriero, ai miei tempi, e l'abilità non va mai persa". Tolse il piede dal petto di Fire*Wolf e tese una mano per aiutarlo ad alzarsi. "È usanza dei barbari premiare l'uomo che ti ha battuto facendogli un favore, non è vero?"
"È vero" ammise Fire*Wolf, togliendosi rabbiosamente la polvere di dosso, arrabbiato non più con l'eremita ma con se stesso per aver permesso a un altro di fare meglio di lui.
"In questo caso" continuò Baldar, "tu mi devi un favore. Andresti in missione per conto mio a Belgardium?"
"Belgardium?" chiese Fire*Wolf. "Il nome mi è del tutto sconosciuto".
"Come devono esserlo tutti i nomi dei posti civilizzati, Mangiatore di Funghi" commentò brevemente Baldar. "Belgardium è il posto nel quale, un tempo, io avevo le mie radici. Entra nella grotta e ti dirò perchè voglio che tu ci vada".
Si voltò ed entrò nella caverna. Costretto dalle usanze delle Terre Selvagge, Fire*Wolf non aveva scelta e lo seguì.

*Vai al* ***144***.

## 21

Fire*Wolf inciampò.
In quell'istante la lucertola gli fu addosso, senza fare il minimo rumore. Poteva vedere le grosse zanne, le scaglie scintillanti, gli artigli affilati, eppure non sentiva niente, assolutamente niente, tranne un leggero pizzichìo sulla coscia.
Fire*Wolf alzò le mani in un disperato tentativo di difendersi, ma le sue dita si serrarono sull'aria. La

visione del mostro era scomparsa, svanita. Poi Fire*Wolf piombò in un abisso d'oscurità.

*Vai al* ***13***.

**22**

Fire*Wolf si tuffò senza un attimo di esitazione. Le acque del lago gli si serrarono attorno come un pesante mantello nero. Ignorò il freddo e si diresse a potenti bracciate verso la riva.
Era un nuotatore capace. Aveva imparato quell'arte nei grandi laghi sotterranei delle Terre Selvagge, laghi dalle acque fredde e inaccessibili che nessun sole aveva mai riscaldato. Eppure, malgrado la sua energia e abilità, capì presto che in questo placido lago illuminato dalla luna c'era qualcosa che non andava. Avrebbe dovuto raggiungere la spiaggia in pochi minuti, eppure, per quanto velocemente nuotasse, la riva sembrava più lontana che mai.
Dopo un po' cambiò direzione, ma non fece alcuna differenza. La spiaggia era remotissima; cambiò ancora e ancora, ma il risultato era sempre lo stesso. La paura cominciò a serrargli lo stomaco.

*Che nera stregoneria è mai in opera qui? Gioca due dadi per determinare il destino di Fire*Wolf. Se fai da 2 a 6, vai al* ***25***. *Se fai da 7 a 12, vai al* ***29***.

**23**

Un fascio di energia bianco-azzurra fuoriuscì dalla lama, attraversò il suo braccio e lo avvolse.
Sentì la sua anima vorticare nel corpo, veloce, sempre più veloce, fino a quando la sua mente non si ritrasse e i suoi sensi non s'allargarono ad abbracciare l'intero cosmo.
Alle sue spalle le grandi pietre sembravano muoversi in una danza di dimensioni gigantesche, mentre voci mormoravano strane parole nelle sue orecchie; poi queste si fusero un un'unica voce che gli parlava in toni calibrati e colti, fidando nel potere dei secoli passati che stava dietro alle parole:
"Troppo presto, barbaro. Non sei ancora pronto!"
E poi Fire*Wolf rovinò nell'oscurità.

*Vai al* ***13***.

**24**

Aveva pensato di afferrare la spada e uscire immediatamente dalla camera, ma non appena la sua mano si chiuse sull'elsa, un'ondata di improvvisa energia costrinse all'immobilità l'intero suo corpo.
Gli sembrò d'essere rimasto lì per secoli, accanto ai grandi blocchi granitici, prima che una voce setata cominciasse a parlargli nella mente:
"Benvenuto, Fire*Wolf. Benvenuto, barbaro. Benvenuto al tuo destino".
"Chi sei?" boccheggiò Lupo Solitario.
"Sono Doombringer" disse la voce. "Sono il Preservatore della Vita. Sono un demone degli abissi più profondi dell'Inferno. Sono un angelo dei Bastioni del Paradiso. Sono la Gioia. Sono il Dolore. Sono la tua spada, Fire*Wolf. Chiamami come vuoi".

La lama tremò, vibrò e cantò nella sua mano. Fire*Wolf sentì un'ondata di potere attraversargli il braccio.
"Sei la mia spada?" sussurrò il barbaro.
"Tua per diritto di coraggio, di fortuna, di destino" disse la voce. "Sono stata forgiata per te - e per altri come te - prima dell'alba dei tempi. Non temere, barbaro, ti servirò bene e ti costerò poco".
"Mi costerai?" fece eco Fire*Wolf.
"Servitori del mio stampo non operano mai gratis. C'è un prezzo da pagare".
"E allora dimmi qual è!" grugnì Fire*Wolf, ritrovando alla fine il suo naturale equilibrio.
Venne circondato da una luce verde e in un istante conobbe la storia della sua spada.

*E per sapere ciò che Fire*Wolf ha a sua volta saputo su Doombringer, comprese le caratteristiche, vai alla "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro, dopo di che vai al* ***26***.

## 25

Con crescente disperazione, Fire*Wolf cambiò ancora direzione. E ancora.
E ancora.
Ma non funzionava. Le acque del lago sembravano afferrarsi alla sua pelle come un animale, prosciugando il calore del suo corpo come mai acque naturali avrebbero potuto fare.
Nuotò e nuotò fino a quando gli sembrò che il cuore stesse per scoppiargli.
Ma la riva era sempre lontana...

*Vai al* ***13***.

## 26

Disperatamente Fire*Wolf cercò di scagliare l'arma a terra, ma ecco che un secondo dopo la spada gli era di nuovo in mano.
"Ah, no, barbaro" la voce vellutata echeggiò dolcemente nel suo cervello, "non ti puoi liberare di me. Adesso siamo una cosa sola. Io sono il tuo destino, Fire*Wolf. Tu non sei nulla senza di me, e non potremo mai separarci fino a quando il tuo Destino non sarà compiuto...o fino alla morte".
Con uno sbuffo insofferente, Fire*Wolf ficcò la spada nella cintura. Si sentiva ora più forte di quanto non si fosse sentito da quando era entrato in questa valle maledetta, cionondimeno il pensiero che si trattasse di una forza da parassita, una forza vitale succhiata da quella spada infernale ad antichi nemici, lo faceva infuriare. "Stai buona, ora" mugugnò il barbaro. "Stai lontana dalla mia mente. Forse potrò avere bisogno di te, ma non vedo proprio perché dovrei stare anche a sentire le tue ciance!"
"Come vuoi" rispose la voce in tono amabile.
Dopo di che sentì la presenza scivolare via dalla sua mente.
Fire*Wolf fece per uscire dalla camera aperta formata dalle tre pietre maggiori. Un sassolino sotto il piede lo fece inciampare, e per non cadere Fire*Wolf allungò istintivamente una mano e si appoggiò a una delle pietre laterali.
La radura della foresta si dissolse in un'esplosione silenziosa di luce dorata.

*Vai subito al* ***27***.

# PRIGIONIERO

**27**

Si trovava in una stanza di pietra, una specie di cella. La luce grigia filtrava attraverso le sbarre di un'alta finestrella. C'era una massiccia porta di quercia in cima a una rampa di tre scalini nella parete nord (o a quella che lui riteneva fosse la parete nord).
La stanza era fredda, ma asciutta e pulita. Completamente vuota se si escludevano tre leve di ferro sistemate nella parete accanto alla porta e una statua di bronzo corrosa e quasi senza più lineamenti di qualche antica e mostruosa divinità che si trovava al centro della camera. Una placchetta di bronzo sul piedistallo recava i resti di un'iscrizione. Fire*Wolf le lanciò un'occhiata, aguzzando gli occhi per distinguere le righe, e scoprì che si trattava di una scritta tracciata negli antichi caratteri runici di Harn preistorica. Flebili ricordi di lezioni sciamane in quella scrittura si affollarono ai bordi della sua memoria, ma Fire*Wolf sapeva che avrebbe dovuto lavorare sodo per decifrare l'iscrizione, quasi come se non ne avesse mai conosciuto la scrittura.
Nel frattempo c'erano misteri assai più importanti da risolvere. Com'era arrivato lì, tanto per cominciare. E - cosa ben più importante - come ne sarebbe uscito.
Senza troppa fiducia, attraversò la stanza, salì i gradini e provò ad aprire la porta, la quale risultò essere, come aveva sospettato, chiusa a chiave.
Lanciò un'occhiata alle tre levette e si chiese quale fosse la loro funzione. Servivano ad aprire la porta, forse? Quella sembrava la risposta più logica, forse *troppo* logica. Quei marchingegni alle volte si rivelano essere trappole mortali. Dov'era?
A parte lasciando la stanza - e ancora non sapeva bene come ci sarebbe potuto riuscire - c'era solo un altro modo per scoprirlo. Si mosse verso la parete con la finestra e la esaminò da vicino: era vecchia e si stava sgretolando. Rimosse Doombringer dalla cintura, la depositò a terra e, servendosi delle punte dei piedi e delle mani al modo degli uomini delle Terre Selvagge, si arrampicò come se fosse stato una mosca.
Raggiunse la finestrella e guardò attraverso le sbarre. La scena risultò tetramente familiare: davanti ai suoi occhi si stendeva il lago cupo al quale la sua zattera di fortuna era arrivata. Ma come c'era arrivato in questa stanza? Quali forze l'avevano imprigionato? Cercò di smuovere le sbarre della finestra, ma la cosa risultò impossibile. Con cautela ridiscese a terra.
Fire*Wolf si acquattò per un momento, il capo chino in avanti, i folti capelli che gli ricadevano sul bel viso come la criniera di un cavallo. Aveva bisogno di riflettere.

*La riflessione non è propriamente l'attività prediletta del nostro eroe. Forse tu puoi aiutarlo esaminando le possibilità a sua disposizione. Potrebbe, ad esempio, tentare di tradurre le iscrizioni runiche sul piedistallo della statua di bronzo. Se opti per questa soluzione, vai al* ***30***. *In alternativa potrebbe tentare la fortuna con le leve di ferro, che forse potrebbero aprire la porta. Se scegli questa possibilità, vai al* ***33***.

*Fire*Wolf si avvicina al Castello.*

## 28

Il banco di nebbia gli si serrò attorno e per un attimo avrebbe potuto essere da solo nell'universo, completamente escluso da qualsiasi parvenza di realtà. Ma poi la corrente aumentò e portò la zattera oltre la nebbia ad arenarsi dolcemente sulla spiaggia.

Fire*Wolf scese con cautela. Si trovava all'estremità di un rude passaggio di pietra. Il grande castello che aveva visto prima torreggiava meno di duecento metri più avanti. Da vicino sembrava una costruzione di proporzioni gigantesche. Anche dal lago aveva capito che enormi blocchi di pietra erano stati tagliati e lisciati a formare le mura del castello. L'architettura della costruzione sembrava di un'altra epoca, e la mente di Fire*Wolf corse ai grandi cicli mitici narrati dai trovatori sciamani della sua tribù e alle leggende che narravano di quando i giganti popolavano la terra.

Dal momento che non aveva altra scelta, Fire*Wolf si incamminò lungo il passaggio. Mano a mano che si avvicinava, il castello assumeva un aspetto diverso; visto dalle acque del lago, era sembrato enorme; ora poteva constatare che era anche in rovina. Una volta doveva esserci stato un fossato, ma ora non c'era che una fossa di pietra senz'acqua parzialmente coperta di erbacce. Un ponte levatoio attraversava il fossato; le travi di legno erano talmente marce che Fire*Wolf dovette fare molta attenzione mentre ci camminava sopra.

Dal lato opposto una saracinesca di ferro era levata a mezz'aria, l'antico meccanismo che la muoveva irrimediabilmente corroso dalla ruggine. Fire*Wolf vi passò sotto senza difficoltà, attraversò un breve tunnel di

Fire*Wolf trova Doombringer, la Spada del Destino.

pietra e infine, dopo un cancello in rovina, si ritrovò in un vasto cortile.

Fire*Wolf si fermò cercando di ignorare la delusione che gli era a poco a poco montata in animo. Se aveva sperato di trovare aiuto lasciando la valle, di certo non lo avrebbe ottenuto in questo posto. Era evidente che il castello era disabitato da più e più generazioni, ma forse egli aveva ancora qualche speranza di trovare delle armi; persino un'armatura, chissà. Quando un uomo si ritrova a vagare nudo e disarmato in un ambiente ostile, tali possibilità assumono un'importanza tutta particolare.

Si guardò attorno. Diverse arcate e porte si dipartivano dal cortile, alcune delle quali rotte e divelte. Poteva anche scorgere i resti delle antiche stalle, dai cui tetti rotti filtrava la luce pallida della luna. Peraltro le stalle gli dicevano che, se i giganti erano davvero vissuti, di certo non avevano abitato qui: le stalle, infatti, erano per cavalli di proporzioni normali.

Fire*Wolf si mosse, e immediatamente vide la spada.

Giaceva semi nascosta nell'erba a non più di due passi da lui. Era una lama sottile, più leggera di quelle che piacevano a lui, e malgrado i lunghi anni trascorsi tra le erbacce del posto era ancora luminosa e senza la minima traccia di ruggine. Il metallo era bluastro e lucido e scintillava alla luce argentea della luna; Fire*Wolf non ne aveva mai visto uno simile. Piccole luci simili a stelle lontane brillavano nelle profondità di quella strana, bellissima arma; l'impugnatura sembrava intagliata nell'ossidiana.

Sottile o no, era un'arma, e Fire*Wolf ne aveva disperatamente bisogno. Senza un attimo di esitazione, si chinò a raccogliere la spada.

*E così facendo il coraggioso e avventato Fire*Wolf mise in moto l'inevitabile ruota del Destino. Gioca due dadi per il tuo eroe e confronta il risultato con il punteggio della sua FORTUNA: se il numero dei dadi è maggiore del punteggio, vai al* ***23****. Se è inferiore, vai al* ***31****.*

## 29

Nuotò per quella che gli sembrò un'eternità, ma alla fine, ormai esausto, toccò il fondo con la punta dei piedi e raggiunse la riva. Una spiaggia coperta di muschio si stendeva per pochi metri prima che l'intrico della foresta formasse una verde e impenetrabile barriera.
Fire*Wolf riposò per qualche minuto, poi si alzò e si inoltrò nella foresta. L'immobilità, così caratteristica di questa valle, qui era ancora più profonda. Era come se il mondo fosse in attesa... o fosse morto. Avrebbe dato chissà cosa per una spada, o almeno un pugnale, e ancor più per una qualche protezione per il suo corpo, ora coperto del sangue di mille piccole ferite e graffi.
Ciecamente, senza sapere dove stesse andando, Fire*Wolf si inoltrò sempre di più nella foresta, fino a quando non fu costretto a fermarsi. La luce della luna non arrivava fin qui, e persino la sua acuta vista non gli permetteva di vedere il terreno ai suoi piedi. Scelse un albero largo, in parte tastandolo, in parte per la forma dei suoi rami che si stagliavano contro il cielo; si

arrampicò su e poi, accoccolandosi in una congiunzione di rami, si mise a dormire.
Quando si svegliò, all'alba del mattino dopo, scoprì di aver dormito nei pressi di una radura; se avesse proseguito per un paio di metri la sera prima, ci sarebbe arrivato. Ciò che il barbaro vide in quella radura lo riempì di superstiziosa paura: a ovest si ergevano tre enormi pietre - due verticali e una posata orizzontalmente sulle prime due a mo' di tetto - mentre altre pietre ancora più grandi, una ventina circa, correvano intorno alla radura: torreggiavano come sentinelle giganti contro lo sfondo verde cupo della densa foresta. Seppe immediatamente che quello era un centro di antico potere. I sacerdoti sciamani del suo villaggio di pietra parlavano di questi luoghi in sussurri in cui si mescolavano reverenza e timore. Erano stati sistemati lì secoli fa dai Grandi Vecchi per le più potenti delle loro molte magie, e gli sciamani li chiamavano gli Anelli di Pietra, alcuni dei quali si riteneva fossero nelle stesse Terre Selvagge, anche se Fire*Wolf non aveva mai sentito di nessuno che li avesse visti.
Fire*Wolf stiracchiò i muscoli e poi scese lentamente dall'albero. Era questo, si domandò, il segreto della valle silenziosa? Secondo gli sciamani, alcuni di quegli Anelli erano ancora in grado di generare il loro antico potere, e chi poteva dire che conseguenze avrebbero potuto avere tali poteri in un posto d'antichità secolare come quello? Fire*Wolf tese le orecchie ma non sentì nulla, né vide nulla. Ciononostante, si sentiva nervoso. La magia non gli piaceva affatto: Fire*Wolf era prima di tutto un guerriero, e ciò che era mistero lo confondeva e lo impauriva.

Era anche, purtroppo, un guerriero con una forte propensione alla curiosità, perciò, dopo qualche esitazione, Fire*Wolf cominciò a muoversi cautamente verso la radura.
Le pietre sembravano antiche come il tempo: pilastri di granito grezzo alti quasi quattro metri, alcuni diritti, altri lievemente inclinati, sistemati in circolo a intervalli regolari di pochi metri. Alla fine riuscì a trovare abbastanza coraggio per passarci in mezzo e provò grande sollievo nel constatare che nulla era successo. Il terreno all'interno del circolo saliva dolcemente verso il centro, come una specie di piatto rivoltato. I suoi occhi allenati videro immediatamente tracce di fuochi antichi ma nessun segno di vita umana ormai da molte generazioni. Si mosse con cautela attraverso il circolo facendo bene attenzione a non toccare niente e a non passare troppo vicino alle pietre. Ancora molto teso, percorse il circolo e si avvicinò alle tre pietre che si trovavano a ovest. Queste erano le tre pietre più grandi, grandi blocchi sistemati a formare una sorta di camera aperta entro la quale, Fire*Wolf notò, l'erba e i licheni avevano assunto una strana colorazione bluastra. S'era già voltato per allontanarsi quando un raggio di sole vagabondo brillò su qualcosa di metallico.
Fire*Wolf si fermò. La spada era quasi completamente nascosta nell'erba bluastra della camera aperta, e sebbene fosse assolutamente certo che nessuno passava di lì da molto tempo - forse da secoli - quello che vedeva era metallo luminoso, pulito, senza un filo di ruggine.
Per quella che a lui parve un'eternità Fire*Wolf rimase immobile a fissare l'arma, indeciso sul da farsi. Ecco qualcosa di cui aveva disperatamente bisogno, ma avrebbe osato prenderla? Per farlo sarebbe dovuto entrare nella camera aperta, pensiero che lo riempiva di terrore.
Alla fine, con cautela, avanzò d'un solo lungo passo e fu felice di constatare che nessuna disgrazia si era abbattuta su di lui.
Doveva correre a prendere la spada con gesto fulmineo o forse era il caso di rubarla con cautela prima che il Grande Potere si accorgesse di lui?
Fece un altro passo: ora si trovava all'imboccatura della sala, da dove poteva vedere meglio l'arma. Era una lama sottile, più leggera di quelle che piacevano a lui, e malgrado i lunghi anni trascorsi tra le erbacce del posto era ancora luminosa e senza la minima traccia di ruggine. Il metallo era bluastro e lucido; Fire*Wolf non ne aveva mai visto uno simile. Piccole luci simili a stelle lontane brillavano nelle profondità di quella strana, bellissima arma; l'impugnatura sembrava intagliata nell'ossidiana.
Fire*Wolf rimase immobile per un momento, poi, spinto da chissà quale istinto, si tuffò nella camera e afferrò la spada.

*E così che in un attimo il dado fu tratto. E ora devi giocarne uno anche tu per il coraggioso Fire*Wolf. In realtà devi giocarne due, poi confronta il risultato con il punteggio della FORTUNA di Fire*Wolf: se sono i dadi a indicare il numero più alto, vai al* **23**; *se invece è il punteggio della FORTUNA di Fire*Wolf a essere maggiore, vai al* **24**.

## 30

Fire*Wolf si chinò sulla targhetta di bronzo cercando di distinguere i contorni delle rune antiche. Poteva trattarsi di una semplice dedica al dio, ma qualche istinto vagabondo, raffinato da anni di vita nelle Terre Selvagge, sussurrò a Fire*Wolf che la scritta forse era molto di più.

Con cura il barbaro tracciò i contorni delle lettere con il dito, memorizzando le figure come gli sciamani gli avevano insegnato, fino a quando l'intera iscrizione non fu stampata chiaramente nella sua mente. O quasi tutta l'iscrizione, perché due delle lettere erano quasi scomparse del tutto.

Ecco l'iscrizione:

*Un indizio sul futuro di Fire*Wolf? O un messaggio assolutamente inutile? Forse lo conosci già, o forse non esiste. Se i tuoi tentativi di risolvere il mistero delle rune non hanno successo, allora non hai alternativa e devi tornare al* **27** *per tentare di scappare in qualche altro modo.*

## 31

Non appena la sua mano si chiuse sull'elsa d'ossidiana, un'ondata di energia percorse prima il suo braccio e poi il suo corpo muscoloso. Immediatamente una voce morbida come la seta parlò alla sua mente:

"Benvenuto, Fire*Wolf. Benvenuto, barbaro. Benvenuto al tuo destino".

"Chi sei?" boccheggiò Fire*Wolf.

"Sono Doombringer" disse la voce. "Sono il Preservatore della Vita. Sono un demone degli abissi più profondi dell'Inferno. Sono un angelo dei Bastioni del Paradiso. Sono la Gioia. Sono il Dolore. Sono la tua spada, Fire*Wolf. Chiamami come vuoi".

La lama tremò, vibrò e cantò nella sua mano. Fire*Wolf sentì un'ondata di potere attraversargli il braccio.

"Sei la mia spada?" sussurrò il barbaro.

"Tua per diritto di coraggio, di fortuna, di destino" disse la voce. "Sono stata forgiata per te - e per altri come te - prima dell'alba dei tempi. Non temere, barbaro, ti servirò bene e ti costerò poco".

"Mi costerai?" fece eco Fire*Wolf.

"Servitori del mio stampo non operano mai gratis. C'è un prezzo da pagare".

"E allora dimmi qual è!" grugnì Fire*Wolf, ritrovando alla fine il suo naturale equilibrio.

Venne circondato da una luce verde e in un istante conobbe la storia della sua spada.

*Per conoscerla anche tu - incluse le caratteristiche - vai alla "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Poi vai al* **32**.

## 32

Fire*Wolf rimase impietrito: tutto il suo essere si ribellava al solo concetto di una spada come quella. Come guerriero aveva ammazzato anche lui il suo bel numero di nemici, ma erano stati combattimenti come si deve, sempre per ragioni di autodifesa o per proteggere qualcosa a cui lui teneva moltissimo. Uccidere per incamerare l'essenza vitale di un altro essere era un'idea davvero 'infernale'.

D'impulso fece per scagliare l'arma lontano, ma un attimo dopo essa gli era tornata nuovamente in pugno.

"Ah, no, Fire*Wolf" la voce di seta mormorò ancora, "adesso siamo una cosa sola, tu e io. I nostri destini si sono incrociati e non potrai liberarti di me se non attraverso la morte".

"Ah sì?" ruggì Fire*Wolf in un attacco d'ira furibonda. "Lo credi davvero?" e sbatté la lama contro la parete più vicina, tentando di mandarne in frantumi l'acciaio.

Non appena la spada colpì il muro, un vortice di luce verde scaturì dalla pietra e lo circondò.

*Che strana magia ha mai scatenato il gesto impulsivo di Fire*Wolf. Vai al* **27** *per scoprirlo.*

## 33

Fire*Wolf esaminò le leve: erano tutte lunghe meno di trenta centimetri, d'acciaio e sorprendentemente prive di ruggine, ed erano sistemate in una struttura di ferro incassata nella parete. Dopo un attento esame, Fire*Wolf si convinse che le leve erano collegate a un meccanismo interno. Avrebbero aperto la porta? O forse fatto scattare una trappola? Non c'era modo di saperlo. Eppure non c'era altra via di lasciare la prigione. Meglio, forse, farla finita con una trappola mortale che morire lentamente di fame. Decise di tentare con il meccanismo.

Con cautela Fire*Wolf saggiò tutte le leve. Sembrava che si muovessero indipendentemente l'una dall'altra e che le si potessero spingere verso l'alto o verso il basso, ma non lateralmente.

Dopo un rapido calcolo, Fire*Wolf giunse alla conclusione che c'erano sette possibili posizioni.

Ma quale scegliere?

*Fire*Wolf si trova davanti a una decisione impossibile. La mossa giusta potrebbe liberarlo, quella sbagliata potrebbe ucciderlo. Non c'è nulla che possa guidarlo o aiutarlo, ma a questo punto una scelta si impone. Ecco le diverse posizioni per le leve. Scegli con cura!*

*Chiave di lettura:*

*ù = leva in alto / = leva in basso*

*ùùù = vai al* **38**.
*ùù/ = vai al* **41**.
*ù// = vai al* **45**.
*ù/ù = vai al* **49**.
*//ù = vai al* **53**.
*/// = vai al* **57**.
*/ù/ = vai al* **61**.

## 34

Perché esitare? Non c'era nulla che lo trattenesse in quella cella, e se voleva uscire da quella prigione,

Fire*Wolf doveva fronteggiare qualsiasi rischio. Cominciò ad avanzare lungo il tunnel.
Il cunicolo procedeva molto tortuosamente, sicché gli era molto difficile mantenere il senso dell'orientamento o giudicare la distanza percorsa. Ma non passò molto tempo che il barbaro raggiunse un fondo cieco. Le sue dita tastarono quella che sembrava una parete di pietra. Quel fondo cieco non aveva alcun senso: doveva esserci un'uscita segreta di qualche tipo. Fire*Wolf cominciò a cercare.

*Fai un lancio di verifica per i punteggi sommati di FORTUNA e ABILITÀ. Se il risultato è minore della somma dei due punteggi, vai al* **36**. *Se è maggiore, l'unica possibilità per Fire*Wolf è di tornare o al* **33** *o al* **27**.

**35**

Fire*Wolf controllò le pareti.
Dapprima pensò che l'iscrizione fosse un errore, perché le pietre, per quanto antiche, rimanevano inamovibili, senza alcun segno di apertura segreta.
Poi, del tutto inaspettatamente, la trovò: non era più di una fessura sottilissima, ma una volta scoperta interessante abbastanza da indugiarci a lungo. Il meccanismo era semplicissimo e sorprendentemente efficiente. Bastava una lieve pressione nella direzione giusta e l'intera lastra di pietra scivolava nel muro.
Oltre lo attendeva un'oscurità totale, che per Fire*Wolf, però, era più invitante della luce. Era comunque una via d'uscita dalla prigione.
Incurante di ciò che poteva attenderlo, Fire*Wolf si tuffò nel buio. La porta segreta si richiuse silenziosamente alle sue spalle.

*Forse un po' avventato, ma perfettamente comprensibile, date le circostanze. Segui il nostro eroe al* **39**.

**36**

Le dita di Fire*Wolf trovarono una fessura. Seguendola nell'oscurità scoprì una piccola rientranza; bastò una lieve pressione, e all'improvviso la parete scivolò verso l'interno girando su cardini ben oliati.
Fire*Wolf quasi cadde in avanti. Si ritrovò in una stanzetta, un cubo di circa tre metri quadrati senza finestre ma illuminato da una lampada a olio accesa. E ciò che il barbaro vide alla luce di quella lampada gli fece abbassare la mano sull'elsa di Doombringer.
Davanti a lui c'era un alto barbaro seminudo, con folti capelli rossi, uno sguardo selvaggio e una certa aria delle Terre Selvagge anche se con lineamenti non caratteristici di quelle zone. La creatura era armata di una lama sottile dall'acciaio nero-blu.
A Fire*Wolf ci volle un attimo per comprendere, con grande stupore, la verità: stava fronteggiando *se stesso*! Quel barbaro era il suo doppio in ogni cosa, persino nella cicatrice sul ginocchio che si era procurato avanzando a quattro zampe lungo il cunicolo.
"Chi sei?" chiese Fire*Wolf con voce soffocata.
Per risposta, l'altro emise un lungo, acuto e melodioso grido di guerra e si lanciò all'attacco.

*Un'antica leggenda dice che, quando un uomo incontra il proprio doppio, la morte è immediata. Fire*Wolf sarà in grado di affrontare questo suo strano sosia? Nel risolvere il conflitto, ricordati che le caratteristiche del doppio sono identiche a quelle di Fire*Wolf. L'unica differenza sta nel fatto che la spada, che sembra uguale a Doombringer, in realtà non ha alcuna proprietà magica e funziona come una spada normale. Non c'è possibilità di evitare il combattimento. Se il doppio vince, vai al* ***13***. *Se è Fire*Wolf a vincere, vai al* ***37***.

**37**

*(Aggiungi 1 punto all'ABILITÀ di Fire*Wolf.)*

Mentre Fire*Wolf lo fissava, il cadavere del suo sosia cominciò a cambiare: divenne più sottile, si allungò mostruosamente, cambiò colore fino a diventare grigiastro... insomma, si trasformò in qualcosa di tutt'altro che umano.

Fire*Wolf rabbrividì e si voltò per andarsene. Se quello era un esempio di ciò che lo attendeva nel castello, prima trovava l'uscita, meglio era. Ora che il combattimento era finito, aveva tempo di esaminare la sala. Non c'era altra porta oltre a quella attraverso cui era entrato, e un attento esame di pareti, soffitto e pavimento rivelò che non c'erano uscite segrete. Quella creatura viveva lì? E se sì, come? O s'era soltanto nascosta per aspettarlo? Ma allora, come sapeva che lui sarebbe arrivato?

L'intero mistero puzzava di magia, e Fire*Wolf fu ben felice di lasciarlo dov'era. Si allontanò dalla sala, chiudendo la porta segreta alle sue spalle, e tornò attraverso il cunicolo alla sua stanza-prigione.

*Vai al* ***33*** *e prosegui con l'esperimento delle leve oppure torna al* ***27*** *a riconsiderare la situazione di Fire*Wolf da questa prospettiva.*

**38**

Fire*Wolf spinse la prima leva in alto, poi la seconda e poi la terza.

Si mossero lentamente e silenziosamente, sistemandosi nella posizione desiderata con un *click* chiaramente avvertibile.

Fire*Wolf aspettò...

*Niente. Non successe niente. Torna al* ***33*** *e prova ancora.*

# IL SIGNORE DELLA VALLE

**39**

Si trovava in un ambiente stretto di pietra, larga nemmeno due metri, sicché allargando le braccia avrebbe potuto toccare entrambe le pareti. Avrebbe dovuto essere buio pesto, lì dentro, ma una specie di polvere luminosa copriva le pareti, cosicché, non appena i suoi occhi si abituarono, riuscì a vedere.

Il corridoio correva diritto per circa quindici metri e terminava davanti a una rampa di scale in pietra che scendeva nell'oscurità più totale.

Fire*Wolf esitò. In quella fossa non c'era nemmeno la polvere lievemente luminosa. Doveva rischiare e scendere nel buio completo?

Fu veloce a decidere. Tornare sui propri passi significava riconsegnarsi alla tetraggine della cella... e nella peggiore delle ipotesi non sarebbe riuscito a riaprire il passaggio segreto dall'esterno. O andava avanti o era la fine. Ciononostante, estrasse la spada.

Non appena posò un piede incerto sul primo gradino, i toni soavi di Doombringer echeggiarono nella sua mente: "Devi avanzare nell'oscurità come un mendicante cieco, Fire*Wolf? È in mio potere darti la luce".

"E allora fallo!" esclamò Fire*Wolf spazientito, il nervosismo che vinceva la naturale avversione per la spada maledetta.

"C'è un piccolo pedaggio da pagare, o timoroso barbaro. Un pegno soltanto..."

Fire*Wolf rimase immobile. Chi poteva immaginare quale malvagio prezzo avrebbe richiesto da lui quella maledetta lama? "Pedaggio?" chiese.

"Non più di tre unità della tua essenza vitale" mormorò Doombringer. "Molto meno di quello che perderesti se dovessi incontrare un nemico al buio".

"La mia essenza vitale?" sibilò Fire*Wolf.

"Sfortunatamente" mormorò Doombringer negli abissi della sua mente, "una volta date, quelle tre unità non potranno essere più recuperate, né dal tempo, né dalla magia né da pozioni curative. Ma l'affare mi sembra conveniente: tre unità soltanto e ti darò luce ora e in futuro, quando ne avrai bisogno".

Fire*Wolf esitò indeciso.

*Eh, già. Tre PUNTI DI VITA non sono un prezzo troppo alto... eppure quei tre PUNTI DI VITA saranno persi per sempre. Chissà che in questa terra di costanti pericoli quei tre PUNTI non possano fare la differenza tra la vita e la morte, in un futuro prossimo? E chissà quali altri tributi questa spada maledetta richiederà per i suoi servigi? Ciononostante, adesso la luce potrebbe essere davvero di vitale importanza. Che dilemma! Assolutamente al di là delle capacità decisionali del nostro barbaro. A te, dunque, l'ardua sentenza. Se decidi di investire i tre PUNTI DI VITA, vai al* ***46***. *Se preferisci far avanzare Fire*Wolf nell'oscurità, vai al* ***54***.

**40**

Raggiunse infine il fondo delle scale. La luce della spada illuminava una larga sala circolare dal soffitto molto alto,

*Fire*Wolf e il pantherine*

più simile a un pozzo, o forse alla cella di una torre rotonda, e infatti all'altra estremità c'era una scala a chiocciola di metallo.

Ma l'attenzione di Fire*Wolf fu catturata da qualcosa altro; anzi, per essere precisi, da *due* altre cose: la prima era una serie di fosse, larghe circa un metro e mezzo, sistemate a intervalli regolari lungo il pavimento come una mostruosa scacchiera distorta; l'altra, che al momento richiedeva l'attenzione immediata del nostro, era una creatura nera come la notte, accovacciata a non più di tre metri di distanza da Fire*Wolf, i muscoli tesi pronti a scattare. La creatura era un bipede vaghissimamente umano all'apparenza, ricoperto da un folto e sozzo pelo nero, il capo e i lineamenti felini. Gli occhi color ambra fissavano Fire*Wolf con sospetto, mentre le labbra si curvavano all'indietro in un improvviso ringhio animalesco.

*Oh santo cielo! Che situazione difficile per il nostro barbaro, il quale si trova di fronte a un pantherine, uno dei predatori più veloci e pericolosi di Harn. Non si tratta di un essere soprannaturale, bensì di un felino nero dotato di intelligenza, rudimentali facoltà di parola e natura crudele, all'apparenza un incrocio tra una pantera e un gorilla. Come al solito, troverai le caratteristiche della creatura nell'apposita Tabella in fondo al libro. Ma prima di fare i dovuti calcoli, bisogna puntualizzare due cose: la prima è che Fire*Wolf ha scarsissime facoltà di evitare il combattimento. Confronta il CARISMA dell'essere con quello di Fire*Wolf. Se quello di Fire*Wolf è più alto, allora il nostro barbaro ha il permesso di lan-*

*ciare due dadi, moltiplicare il risultato per otto e confrontarlo con il proprio CARISMA. Se i dadi indicano un numero più alto del punteggio, allora la pantherine rinuncerà immediatamente all'attacco. Se invece ciò non accade, il combattimento ha inizio, nel qual caso ogni colpo di Fire*Wolf deve essere accompagnato da un lancio di dado (uno solo). Se con questo tiro Fire*Wolf ottiene più di 1, allora il barbaro è caduto in una delle fosse. Se così accade, vai al* ***42****. Se il pantherine si ritira, vai al* ***68****. Se il pantherine uccide Fire*Wolf, vai al* ***13****. Se è Fire*Wolf a uccidere la belva, vai al* ***62****.*

**41**

Fire*Wolf spinse la prima e la seconda leva in alto, poi trasse un profondo respiro e tirò la terza leva in basso. Aspettò.

*Niente. Non successe niente. Torna al* ***33*** *e prova ancora.*

**42**

Fire*Wolf si riprese.
Era caduto per quasi sei metri ed era atterrato indenne su qualcosa di morbido... Un odore dolciastro di putrefazione l'aveva avvolto come una nebbia improvvisa. Si tirò rapidamente in piedi, boccheggiando in cerca d'aria, mentre il tanfo gli penetrava nei polmoni. Aveva lasciato andare la spada nella caduta, presumibilmente nella stanza di sopra, ma almeno la fossa era illuminata lievemente da una luminescenza verdastra generata da microbi e da insetti striscianti, e ciò gli permise di contemplare una scena da incubo.
La fossa era piena di corpi in avanzato stato di decomposizione.
Pezzi di carne putrefatta pendevano da ossa coperte di muffa, brandelli di stoffa tenevano assieme i resti di quelli che una volta erano stati esseri umani, molto probabilmente guerrieri, a giudicare dalle spade e dagli elmi arrugginiti.
Un cimitero di soldati?
La decadente prova di un massacro?
Ma... ma quei cadaveri *si muovevano*! Si spostavano dolcemente come le onde del mare. Piccoli, lenti innocui movimenti di teschi e artigli, un graduale voltarsi di orbite mezze corrose dal tempo, braccia scheletriche che si tendevano verso di lui con la mortale incertezza dell'ultimo respiro prima della morte.
Per la prima volta in vita sua Fire*Wolf conobbe l'autentica paura. Con un senso di rigetto molto vicino al panico, indietreggiò mentre si guardava attorno; con grande sollievo scoprì che degli appigli e appoggi erano stati scavati a intervalli regolari in diversi punti nelle pareti della fossa.
Fire*Wolf balzò verso l'alto e cominciò a salire come se il Demone dell'Inferno gli fosse alle calcagna: meglio mille pantherine che i raccapriccianti orrori di quella tomba!
Le creature della fossa non fecero alcun tentativo di seguirlo: si voltarono e guardarono verso di lui senza fare il minimo rumore, come in un cimitero alla mezzanotte.

Si avvicinò al bordo della fossa e trovò, sistemato in una nicchia non lontana dal suo appiglio, un acciarino e una lampada. Malgrado l'orrore sotto di lui e il pericolo di sopra, il desiderio di potersi servire di una semplice luce da lampada fu troppo forte e, mantenendo l'equilibrio sulla parete, Fire*Wolf afferrò la lampada e sfregò l'acciarino.

La luce gialla dell'olio si espanse a cacciare le tenebre, e immediatamente il dolce movimento dei cadaveri mutò. Cominciarono a trascinarsi in piedi, a sistemarsi gli elmi arrugginiti sui teschi ammuffiti, ad afferrare le spade corrose con le dita scheletriche. Uno dopo l'altro, i guerrieri zombi si avviarono verso gli appigli delle pareti.

Con un suono molto simile a un'imprecazione, Fire*Wolf si arrampicò su per gli ultimi metri e uscì dalla fossa.

Una volta fuori si voltò e, con orrore, si ritrovò a fronteggiare le zanne schiumanti di bava non dell'unico pantherine che aveva appena attaccato, ma di un intero branco di belve, dieci o più demoni neri pronti ad attaccare.

> *Per quanto sgradevole possa essere l'interruzione a questo punto della vicenda, bisogna ammettere che Fire*Wolf, di fronte a tale situazione estrema, contemplò l'idea del suicidio. Se decidi che questa sia la via da seguire, vai pure al* ***13***. *Se invece credi che una scintilla di coraggio riesca ancora a sostenere l'animo provato del nostro eroe, vai al* ***58***.

## 43

Senza avere la minima idea di come fosse giunto fin lì, Fire*Wolf si ritrovò in piedi accanto alla porta di una grande stanza rettangolare, un po' puzzolente ma bene illuminata dai raggi del sole che filtravano dalla finestra. Gli bastò un'occhiata per riconoscere il laboratorio di un alchimista: dei tavoli di legno erano allineati al centro della stanza, mentre alle pareti si trovavano scaffali pieni di ampolle, fiale, tomi rilegati in pelle e altre cianfrusaglie del genere. Alla sua destra incombeva la struttura annerita di una fornace.

Ma si trattava di un laboratorio da lungo tempo in disuso. L'equipaggiamento sui tavoli era rotto o coperto di polvere, la fornace era fredda e anch'essa piena di polvere e alle sue spalle la porta di legno socchiusa pendeva come ubriaca fuori dai cardini. Altre tre porte, in stati lievemente migliori, davano sul laboratorio, mentre non c'era alcun segno della scala a chiocciola.

> *Quante possibilità di scelta per Fire*Wolf! Egli può scegliere di ispezionare con cura il laboratorio, nel qual caso vai al* ***47***. *Oppure può girare sui tacchi e lasciare il laboratorio passando dalla porta scardinata (vai al* ***52***). *Può infine imboccare una delle altre porte: quella di destra porta al* ***56***, *quella di sinistra al* ***60***, *e quella in mezzo al* ***63***.

## 44

Fire*Wolf si svegliò alla luce del sole, in un letto stranamente morbido; si trovava in una stanza ben illuminata e arieggiata, pulita, profumata e ben arredata, assai diversa da tutto quello che aveva visto finora nel castello maledetto.

Era nudo, anche il suo perizoma era stato rimosso, disteso tra morbide lenzuola di lino color crema su un

materasso di piume d'oca. Un piatto di frutta fresca - mele, prugne e pere - era posato su un comodino a portata di mano. Posata contro il tavolo c'era la Spada del Destino.
Fire*Wolf si guardò attorno. Almeno questa stanza sembrava abitata. Forse non si trovava più all'interno del castello. Non aveva modo di capire per quanto tempo fosse rimasto privo di sensi, anche se la luce del sole suggeriva che erano trascorse parecchie ore.
Si mise a sedere e si sentì debole... troppo debole per alzarsi in piedi. Aveva, scoprì, una fame da leone. La sua mano si tese verso la frutta, poi l'istinto lo fermò. Afferrò invece Doombringer, lasciando che l'energia in essa contenuta fluisse nel suo corpo.
"Sei saggio" echeggiò la voce soave nella sua mente. "Le prugne sono avvelenate".
"Avvelenate? E tu come lo sai?"
"Sono più dotata di quanto credi, Fire*Wolf. Puoi mangiare le mele e le pere, anche se le mele sono un po' troppo mature".
"Dove mi trovo?"
"E chi può dirlo?" rispose dolcemente la spada. "Sento che siamo ancora nel castello, anche se mi sembra diverso".
"Per quanto tempo ho dormito?" chiese Fire*Wolf.
"Ecco" rispose Doombringer, "qui giace il mistero, perché io trovo questa domanda assolutamente priva di significato e non so perché".
Sbuffando, Fire*Wolf posò la spada e scese dal letto. Si trovava in mezzo alla stanza quando la porta si aprì. Si volse e si trovò a fissare gli occhi azzurri della donna più bella che gli fosse mai capitato di vedere. E quegli occhi si spostarono dal viso di Fire*Wolf a regioni più basse del suo corpo. Il barbarò tornò a letto con un balzo e, rosso come un peperone, si tirò il lenzuolo addosso.
"Sembra che vi siate ripreso" osservò la donna. Aveva una voce melodiosa e un accento aristocratico.
"Sono la vostra ospite, nonché infermiera. Mi chiamo Arcana. E se volete sapere dove siete, beh, siete a casa mia".
"Ma come ci sono arrivato?"
"Ogni cosa a suo tempo" disse Arcana. "Prima dovete riposarvi e ristabilirvi completamente. Poi ci sarà tempo per le domande". Guardò la Spada del Destino. "Non permettiamo di portare armi qui, ma non sono riuscita a separare quella lì da voi".
"È una lama magica" mormorò Fire*Wolf. "Non mi lascerà mai". E la spada gli ricordò qualcosa: la donna era sì bellissima, ma le prugne erano avvelenate. Non tutto era come sembrava.
Arcana si mosse con grazia e si sedette sul bordo del letto.
"Per prima cosa dovete rimettervi in forze". Tese la mano verso il vassoio di frutta e scelse una pera.
Fire*Wolf la prese con cautela. "Non volete unirvi a me, Milady? Una prugna forse?"
Per una frazione di secondo soltanto, lei sembrò esitare. "Se vi fa piacere..." e la manina candida fece per prendere il frutto.
"No!" esclamò Fire*Wolf quando lei fece per mordere la prugna. Fire*Wolf le afferrò il polso.
"No? Che strana abitudine è questa, barbaro?"
Fire*Wolf arrossì di nuovo. "Le prugne... le prugne..."

Lei si liberò il polso dalla stretta di lui e addentò il frutto. "Non sono ancora mature" disse, gustandone la polpa.
Fire*Wolf morse rabbiosamente la pera. Era dolce e senza veleno. Perché Doombringer gli aveva mentito?
"Come vi chiamate?"
"Fire*Wolf" mormorò il barbaro, ancora perplesso e a disagio.
"Un bel nome per un bel guerriero" e Arcana sorrise. Allungò la mano a toccare la pelle del suo petto nudo. La sua mano era fredda e mandò dei brividi lungo la spina dorsale di lui. "Se non mi reputate troppo sfrontata per dire una cosa del genere".
"No. No. Niente affatto". Accanto a lui, al limitare dei suoi sensi, gli sembrò di sentire Doombringer mormorare qualcosa.
Gli occhi azzurri erano incatenati ai suoi. "Io sono una delle molte donne di questo posto ed è nostra abitudine parlare francamente di cose che qualche volta vengono espresse con involuzioni piuttosto complicate. Posso parlarvi francamente, Fire*Wolf, senza che vi offendiate?"
Fire*Wolf deglutì. "Sì, sì. Certo".
"Mi piacerebbe restare con voi" disse Arcana. "Mi accettate?"

*Che decisione, eh? Il sangue di Fire*Wolf è sempre stato ardente, e Lady Arcana è di gran lunga la donna più bella che il barbaro abbia mai visto. Con la forza datagli da Doombringer - quella bugiarda di una spada - egli avrebbe l'energia necessaria per abbandonarsi ai turbini della passione. Ma Fire*Wolf è te e tu sei Fire*Wolf, di conseguenza le decisioni dovete prenderle in due. Se decidi per il sì, vai al **70**. Se preferisci declinare l'offerta, vai al **64**.*

**45**

Fire*Wolf spinse la leva di sinistra verso l'alto e poi, con un movimento deciso, le altre due verso il basso.
Immediatamente si sentì il vuoto sotto i piedi non appena la lastra di pietra su cui si trovava si aprì senza il minimo preavviso. Con riflessi fulminei cercò di afferrare le leve, ma le sue dita le mancarono per un soffio. Cadde nell'oscurità per circa tre o quattro metri e poi atterrò sul pavimento di pietra.

*(Fire*Wolf è rimasto ferito? Gioca due dadi per verificare la sua FORTUNA. Se il risultato dei dadi è inferiore al punteggio della sua FORTUNA, Fire*Wolf è scioccato ma indenne. Se i dadi mostrano un numero più alto, Fire*Wolf è ferito. Ora gioca altri due dadi e sottrai il risultato dal numero attuale dei suoi PUNTI DI VITA.)*

Ferito o meno, Fire*Wolf si rese conto di essere riuscito a scappare. Mano a mano che i suoi occhi si adattavano all'oscurità della fossa, si rese conto di non essere solo: impalato su un'asta appuntita - un'asta che aveva mancato per un pelo - c'era il bianco scheltro di un uomo, i resti di un poveretto che, chissà quanti anni or sono, aveva avuto la sfortuna di provare la stessa combinazione di leve. Stretto tra gli artigli dello scheletro Fire*Wolf vide un frammento di pergamena.
Si tirò in piedi ed esaminò il resto della cella con maggior attenzione: si trovava in una fossa con le pareti di pietra, e pensò di essere stato fortunato, perché

poteva risalire nella stanza-prigione senza grosse difficoltà. Il pericolo della trappola consisteva nell'asta appuntita, e quella l'aveva evitata.
Guardò lo scheletro e poi, d'impulso, strappò la pergamena dalle sue mani. Anche se era difficile leggere con quella poca luce, decise alla fine che quello doveva essere solo la metà di un intero foglio. Parte della scritta era tracciata in caratteri che gli erano completamente sconosciuti; parte, invece, era nell'alfabeto di Harn. Ciò che era in grado di capire non aveva molto senso: sembrava essere un episodio o un riferimento a qualche storia o a qualche mito eroico.

E COSÌ

LORD XANDINE

GIUNSE QUI DA EST

PER UCCIDERE

SUO FRATELLO.

La fronte aggrottata, Fire*Wolf si ficcò la scritta nella cintura e poi diede inizio alla risalita.

*Fire*Wolf può continuare, se ne ha ancora la voglia, a tirare le leve al* ***33***. *Oppure può tornare al* ***27*** *a riconsiderare la situazione.*

**46**

"Molto bene!" esclamò Fire*Wolf. "Affare fatto".
Per un attimo sentì un lieve tremito nel petto, come se il suo cuore avesse mancato un colpo, ma nulla di più. Immediatamente la lama scintillò di una luce bianco-azzurra che illuminò le scale di fronte a lui.
Senza ulteriori esitazioni, Fire*Wolf si mosse.

*Portalo al* ***40***. *Ma prima togli tre PUNTI DI VITA dal suo punteggio totale e ricordati che da questo momento in poi Fire*Wolf può adoperare Doombringer come 'Portatrice di Luce' in situazioni "oscure" senza ulteriore pedaggio, evitando così automaticamente che le creature dell'oscurità eventualmente incontrate durante il cammino abbiano il beneficio del primo colpo. C'è anche un ulteriore vantaggio che forse ti farà piacere registrare. Se agitata davanti al volto dell'avversario, Doombringer causerà in esso una cecità momentanea. Per far sì che ciò sia possibile, Fire*Wolf dovrà giocare i dadi e ottentere un risultato inferiore al suo punteggio di ABILITÀ. Se l'avversario rimane accecato, Fire*Wolf può colpire per tre volte consecutive senza che il nemico sia in grado di attaccare.*

**47**

In verità non c'era granché da scoprire.
Fire*Wolf giunse alla conclusione che, anche se quei tomi rilegati in pelle contenevano il segreto più segreto dell'Universo, lui - un semplice barbaro - non aveva i mezzi necessari per decodificarli. Le rune e i simboli dei maghi che un tempo si erano serviti di questo laboratorio andavano al di là delle sue capacità di comprensione.
Altrettanto inutili gli sembrarono gli alambicchi e le ampolle delle scansie, molte delle quali, ancora intatte, contenevano liquidi e polveri di diversi colori. Ma lo scopo di tali miscugli rimaneva per lui un mistero. Bisognava ingerirli? O bruciarli? O forse spargerli a terra intonando canti mistici?
Ben presto Fire*Wolf si rese conto che ogni cosa nel laboratorio era al di là delle sue possibilità. Eppure gli rimaneva il sospetto che almeno alcune delle cose racchiuse lì dentro potevano essere utili. Così, in un gesto disperato, scelse una piccola fiala contenente una scintillante polvere blu per il suo esperimento. Ma per farci cosa?

*Eh, già. Cosa? Ingerirla? Vai al* **65**. *Darle fuoco? Vai al* **75**. *Mescolarla a dell'acqua? Vai all'* **82**. *Gettarla ai venti? Vai al* **90**.

**48**

Fire*Wolf salì di corsa la prima rampa di scale. Per avere l'aspetto di un castello disabitato, quel posto s'era rivelato fin troppo pericoloso.
La fretta fu un errore, perché in men che non si dica la scala a chiocciola cominciò a ruotare sul proprio asse, a girare su se stessa vorticosamente, sempre più vorticosamente fino a quando per Fire*Wolf tutto divenne confuso, e il ronzio del vento diventò così forte da invadere il suo cervello. I suoi sensi vennero meno finché non si ritrovò a vorticare nell'oscurità.

*Accidenti, che esperienza sgradevole. Puzza pure di magia. Ora il destino di Fire*Wolf è nelle mani del caso. Gioca un dado.*

*Se fai 1, vai al* **43**.
*Se fai 2, vai al* **44**.
*Se fai 3, vai al* **51**.
*Se fai 4, vai al* **55**.
*Se fai 5, vai al* **59**.
*Se fai 6, vai al* **69**.

**49**

Fire*Wolf spinse la prima e la terza leva in alto, la seconda in basso. E aspettò.
Dopo un momento si sentì un rumore come di pietra che gratta contro pietra. Fire*Wolf sobbalzò sorpreso.
Il rumore cessò. Fire*Wolf aspettò un attimo ancora e poi, con cautela, cercò di aprire la porta. Che rimase chiusa.
Eppure il meccanismo sembrava funzionare.
Si guardò attorno ma non vide nulla di diverso. Poi una lieve corrente d'aria gli fece alzare lo sguardo. Una botola si era aperta sul soffitto sopra la sua testa.

*Sarebbe facile per Fire*Wolf salire fin lassù, ma è poi la cosa giusta da fare? Se decidi di sì, vai al* **34**. *Altrimenti il nostro può continuare a tentare con le leve (***33***), oppure tornare al* **27** *per riconsiderare da questa prospettiva la situazione.*

## 50

Fire*Wolf girò con la punta del piede la carcassa del pantherine: era un esemplare maturo, un nemico pericoloso che si incontrava raramente da solo, dal momento che, per natura, il pantherine era un animale da branco. Forse gli altri componenti del gruppo erano vicini...
A quel pensiero un brivido corse lungo la schiena di Fire*Wolf.
Accanto ai resti della belva c'era il borsello nel quale queste creature semi-intelligenti portavano i loro pochi averi. Fire*Wolf lo aprì con la punta di Doombringer e, con grande gioia, vi trovò una dozzina di torce e un acciarino, senza dubbio oggetti rubati a qualche visitatore meno fortunato.
Un attimo dopo il barbaro aveva acceso una torcia e, luce in una mano e spada lucente nell'altra, fece correre gli occhi attorno alla stanza in cerca del resto del branco. E infatti li vide: ombre nere immobili come statue, dieci o più, tutt'attorno alle pareti, le pupille oblunghe di felino fisse su di lui.
Per quanto barbaro e per quanto impulsivo, Fire*Wolf non pensò neanche un attimo di affrontare il branco: avrebbe significato morte sicura. Perciò cominciò a indietreggiare lentamente, gli occhi sempre fissi sulle belve, verso la scala a chiocciola.
Il branco si mosse inquieto e più di qualche esemplare ringhiò.

*Situazione piuttosto tesa. Per scoprirne l'esito, gioca due dadi. Se fai meno di 6, significa che il branco è pronto ad attaccare. Se così è, Fire*Wolf può ancora avere fortuna: se dunque le belve sono pronte ad attaccare, gioca di nuovo due dadi e moltiplica il riusltato per otto; se il totale è inferiore alla FORTUNA di Fire*Wolf, allora le bestie cambieranno idea. Se le cose non vanno così, il nostro eroe dovrà combattere. Per convenienza, calcola che nel branco ci sono dodici pantherine, e che ciascuno di essi ha le stesse caratteristiche di quello già ucciso dal nostro eroe. Se Fire*Wolf viene sbranato, vai al* ***13****. Se riesce a raggiungere le scale, vai al* ***48****.*

## 51

Magia davvero! Era giorno, e Fire*Wolf si ritrovò confinato in una gabbia di legno appesa a circa cinque metri da terra in un cortile. Era nudo, mentre la Spada del Destino giaceva come un brutto presagio sul pavimento della gabbia.
Si trovava ancora all'interno del castello: dal suo privilegiato punto d'osservazione riusciva a vedere le tetre torri deserte e grigie, le mura e, più oltre, la foresta e il lago.
Esaminò la gabbia. Era costruita con tronchi di legno tenuti fermamente assieme da una fune robusta, ed era appesa a una fune ancora più robusta fissata a una struttura, di legno anch'essa, infissa in alto nei bastioni del castello. Sotto di lui il cortile pareva deserto.
Fire*Wolf raccolse Doombringer, e immediatamente l'energia in essa racchiusa fluì nel suo corpo.
"Dove siamo?" chiese il barbaro senza troppe cerimonie.
"Temo di non poterlo dire" rispose la voce soave nella sua mente. "Sono consapevole del tempo trascorso, ma sembra proprio che siamo stati trasportati qui da arti

mistiche. Ci troviamo da qualche parte all'interno del castello, ma questo già lo sai".

"Potresti tagliare la fune che lega le travi?"

"Ma certo".

Così, con l'aiuto della spada magica, Fire*Wolf cominciò a recidere le funi con cautela fino a quando non fu in grado di rimuovere tre delle assi, uno spazio sufficiente a permettergli di calarsi giù. Si infilò nel foro, dondolò per un po' tenendosi con i polpastrelli e poi si lasciò cadere. Atterrò malamente, sicché dovette rimanere immobile per qualche secondo a riprendere fiato; ma non s'era fatto assolutamente niente. La Spada del Destino si materializzò al suo fianco e lui la raccolse con fare quasi rassegnato. Il castello era pieno di pericoli: dopo tutto, aveva bisogno di quell'arma terribile.

La corte era piccola e presentava due sole uscite: un cancello di legno a est e una stretta uscita nella parete nord.

*Che via sceglierà il nostro eroe? Il cancello di legno? Vai al* ***66***. *L'uscita nella parete nord? Vai al* ***76***.

**52**

La porta crollò fragorosamente non appena Fire*Wolf la attraversò. Si trovava ora in un corridoio con le pareti adorne dei resti di antichi arazzi. Dappertutto c'erano polvere e ragnatele, come se in questa sezione del castello nessuno avesse messo piede da molti anni. Ciononostante, Fire*Wolf si mosse con cautela.

Gli arazzi che non erano completamente distrutti non gli dicevano molto. Uno raffigurava una battaglia; un altro dei contadini al lavoro nei campi; un terzo il viso di una bellissima donna sotto il quale era ricamato il nome di 'Arcana'.

Il corridoio attraversò un'arcata che conduceva a una rampa di scale in discesa. Accanto all'arcata c'era una porta di legno.

*E ancora una volta la scelta è tua: la porta conduce al* ***67***, *le scale all'****83***.

**53**

Fire*Wolf spinse la prima e la seconda leva verso il basso, poi esitò brevemente, e infine tirò la leva più a destra verso l'alto.

Aspettò.

*Niente. Non accadde niente. Torna al* ***33*** *e riprova.*

**54**

Fire*Wolf avanzò, la mano sinsitra sulla parete per mantenere l'equilibrio, i piedi che tastavano con cura gradino dopo gradino, la spada nella mano destra, le orecchie tese, pronte a percepire il minimo rumore.

Contò quindici scalini prima che i suoi piedi arrivassero al fondo della rampa e la parete lo lasciasse, rivelandogli così che era entrato in una stanza. Avanzò con cautela, già rimpiangendo l'offerta di luce di Doombringer.

La sua cautela venne premiata: il piede che saggiava il pavimento nell'oscurità avvertì il vuoto davanti a sé; Fire*Wolf si mosse per tastare il terreno e capì di aver raggiunto il bordo di una fossa larga circa un metro e mezzo: una trappola mortale nell'oscurità.

Muovendosi con ancora maggiore cautela, Fire*Wolf camminò lungo il bordo della fossa, la mano sinistra tesa in fuori contro la parete. Quasi immediatamente si imbatté in una seconda fossa; la aggirò, camminando ancora più lentamente.. e poi arrivò a una terza fossa.
A questo punto non aveva nemmeno la guida della parete. Fece correre il piede lungo il bordo in cerca di un appoggio sicuro e fu allora che sentì il respiro.
Fire*Wolf si voltò di scatto. Un paio di occhi ferini scintillavano nel buio. Ebbe appena il tempo di alzare la spada che la creatura balzò in avanti.

*Oh santo cielo! Che situazione difficile per il nostro barbaro, il quale si trova di fronte - anche se non lo sa (e non può vederlo) - a un pantherine, uno dei predatori più veloci e pericolosi di Harn. Non si tratta di un essere soprannaturale, bensì di un felino nero dotato di intelligenza, rudimentali facoltà di parola e natura crudele, all'apparenza un incrocio tra una pantera e un gorilla. Come al solito, troverai le caratteristiche della creatura nell'apposita Tabella in fondo al libro.*

*Ma prima di fare i dovuti calcoli, bisogna puntualizzare due cose: la prima è che Fire*Wolf ha scarsissime facoltà di evitare il combattimento. Confronta il CARISMA dell'essere con quello di Fire*Wolf. Se quello di Fire*Wolf è più alto, allora il nostro barbaro ha il permesso di lanciare due dadi, moltiplicare il risultato per otto e confrontarlo con il proprio CARISMA. Se i dadi indicano un numero più alto del punteggio, allora il pantherine rinuncerà immediatamente all'attacco. Se invece ciò non accade, il combattimento ha inizio, nel qual caso ogni colpo di Fire*Wolf deve essere accompagnato da un lancio di dado (uno solo). Se con questo tiro Fire*Wolf ottiene più di 3, allora il barbaro è caduto in una delle fosse. Se così accade, vai al **42**. Se il pantherine si ritira, vai al **68**. Se il pantherine uccide Fire*Wolf, vai al **13**. Se è Fire*Wolf ad uccidere la belva, vai al **50**.*

**55**

Si trovava sui bastioni del castello, in pieno giorno, a contemplare il lago avvolto dalla nebbia. Alle sue spalle una rampa di scale scendeva in una piccola sala. Alla sua destra torreggiava la parete del castello, senza porte ma con una grande finestra rotta oltre la quale sarebbe certo potuto passare. Sbirciò oltre il vetro infranto in quella che sembrava un'altra stanza deserta, tranne che per qualche resto di mobilio in rovina.

*Quale direzione prederà Fire*Wolf? Le scale portano al **71**. La finestra rotta all'**84**.*

**56**

La Spada del Destino alla mano, Fire*Wolf si avvicinò alla porta.
Mentre così faceva, le sue orecchie acute percepirono un debole rumore proveniente da dietro. Il barbaro rimase immobile in attesa.
Il rumore non si ripeté.
Fire*Wolf trasse un profondo respiro per calmare il battito del cuore e tese la mano per toccare la maniglia.

Lentamente, con estrema cautela, la girò. Poi, con un unico, fulmineo movimento, spalancò la porta.
Un'enorme figura in armatura gli cadde addosso tanto rapidamente che il barbaro non ebbe nemmeno il tempo di levare la spada. Cercò di spostarsi di lato, ma riuscì soltanto a perdere l'equilibrio e a cadere, il peso del suo attaccante che gli gravava addosso.
Per un attimo rimase immobile, poi cominciò a combattere... per scoprire che il suo pesantissimo avversario rimaneva fermo come una pietra.
Fire*Wolf si districò dal groviglio di lamiere.
La figura non era un guerriero in armatura bensì la rappresentazione di un uomo in ottone, braccia, gambe e collo collegate per permettere il movimento. Un uomo meccanico? Fire*Wolf non aveva modo di scoprirlo e, al modo delle Terre Selvagge, ben poco interesse a farlo. La creatura non poteva fargli del male, e questo era tutto. Oltre la porta non c'era che una dispensa vuota e un topo che, spaventato per il frastuono, stava scappando terrorizzato.

*Nulla di interessante per Fire*Wolf. Torna al* ***43*** *e riconsidera le tue opzioni.*

**57**

Fire*Wolf levò una silenziosa preghiera agli dei delle Terre Selvagge. Qualche spiritello gli sussurrò all'orecchio che la mossa che stava per compiere avrebbe comportato conseguenze disastrose, ma lui non si fermò. Una a una, tirò le leve verso il basso.
Poi aspettò.

*Niente, non successe assolutamente niente. Torna al* ***33*** *e riprova.*

**58**

Per un attimo ci fu un silenzio totale, una scena da incubo che non poteva che precludere alla morte di Fire*Wolf.
I pantherine si mossero inquieti, fiutando l'aria.
Fire*Wolf sollevò la lanterna con una mezza idea di lanciarla contro il branco nella speranza che l'olio in fiamme potesse creare una sorta di sentiero-barriera tra sé e le belve. Dietro a lui, percepita più che vista, la prima testa di zombi emerse dal bordo della fossa.
I pantherine si lanciarono all'attacco ringhiando.
Fire*Wolf si voltò a fronteggiare l'altro, raccapricciante nemico. I corpi putrefatti stavano uscendo lentamente dall'apertura, sempre più numerosi, e si stavano sistemando in una sorta di parodia da incubo di una parata militare.
Con la pelle d'oca e un insopprimibile desiderio di fuggire, Fire*Wolf si preparò alla sua battaglia finale.
E fu allora che l'Esercito di Zombi levò le braccia in gesto di silenzioso saluto.
Per un attimo il barbaro rimase paralizzato per lo shock... non era forse quello un gesto di sottomissione? Con cautela si rilassò e abbandonò la sua posizione difensiva. Ancora una volta gli zombi lo salutarono. E poi ancora. Uno di essi fece un passo avanti, i brandelli di divisa e la corazza arrugginita che lo identificavano come Sergente.
"Ai vostri ordini, Comandante!" disse la creatura.
Ordini? Quelle creature da incubo avrebbero davvero obbedito ai suoi ordini?
"Indietreggiate!" ordinò prontamente Fire*Wolf.

E immediatamente l'esercito fece dietro front e cominciò a ridiscendere nella fossa.
"Fermi!" gridò Fire*Wolf, con ritrovato coraggio (e ancor più grande curiosità, a onor del vero). "Chi siete?"
"Siamo le Guardie del Castello. Al servizio del Signore della Valle".
"Ma io non..." cominciò Fire*Wolf, per fermarsi di colpo. Poteva essere un po' avventato, ma certo non era stupido. Se quei mostri l'avevano scambiato per il Signore della Valle, allora era nel suo interesse non disilluderli. Tossì, poi ordinò con grande sicurezza: "Tornate da dove siete venuti, Guardie del Castello, e poi aspettate altri miei ordini!"
"Signorsì, Signore" rispose il Sergente.
Prima che l'ultimo degli zombi fosse scomparso, Fire*Wolf aveva già raggiunto la scala a chiocciola e inviato una silenziosa preghiera di ringraziamento agli dei delle Terre Selvagge che l'avevano protetto.

*Vai al **48**.*

## 59

Per un attimo Fire*Wolf rimase disorientato. Era giorno, e non si trovava più all'interno, di questo era certo. Però la luce era tenue e c'era un tetto sopra la sua testa.
Poi la nebbia si schiarì ed egli comprese di stare fissando la luce del sole che filtrava attraverso le larghe foglie di un albero. Si alzò dolorante, la Spada del Destino in mano, e si guardò attorno.
Era fuori dal castello, anche se non lontano da esso, dal momento che poteva vedere le sue mura torreggianti a meno di quattro metri da dove si trovava. Sembrava che si trovasse in una specie di giardino, da lungo tempo trascurato e quindi pieno di alberi, piante ed erbe cresciute a dismisura. Ma come era arrivato fin lì? Non ne aveva idea, anche se il puzzo di magia gli sembrava sempre più forte.
Ma dove andare ora? Una direzione valeva l'altra, o così sembrava.

*Ma forse no. Ritorni a ovest verso il castello? Se sì, vai al 77. Oppure cogli l'opportunità e lasci questo posto maledetto? Se Fire*Wolf si dirige a est, vai all'* ***85****, se a sud al* ***91****, se a nord, al* ***96****.*

## 60

Aprì la porta con cautela, la Spada del Destino in mano. La porta immetteva in una seconda stanza, più piccola del laboratorio, quadrata e illuminata debolmente dalla luce che filtrava da un abbaino.
Fire*Wolf esitò. Anche se la luce era poca, riusciva ugualmente a distinguere i contorni di un cerchio tracciato sul pavimento, con dei sigilli mistici che correvano attorno alla sua circonferenza. All'interno del cerchio si trovava un tripode di ferro arrugginito sul quale poggiava una ciotola d'ottone. L'odore dolciastro di incenso antico aleggiava nella stanza di pietra: era una stanza magica, e l'istinto superstizioso di Fire*Wolf gli suggerì di non entrare.

*Ma dovrà il nostro barbaro dare ascolto ai suoi istinti? Se decidi di no, vai all'* ***86****. Se senti che il discernimento di Fire*Wolf in questo caso funziona a dovere, torna al* ***43*** *e riconsidera le tue opzioni.*

## 61

Fire*Wolf tirò la prima e la terza leva verso il basso.
Non successe niente.
Con una scrollata di spalle spinse la seconda leva verso l'alto.
Il terreno si aperse sotto i suoi piedi.
Fire*Wolf sentì dapprima una vaga confusione non appena atterrò nella fossa, poi il tremendo, insopportabile dolore dell'asta appuntita su cui il suo corpo s'era impalato. Fortunatamente il dolore durò poco, e un velo di nera morte calò sulla sua mente.

*Vai al **13**.*

## 62

Fire*Wolf inciampò, esausto per il recente combattimento, cadde in ginocchio e posò una mano a terra per mantenere l'equilibrio. La quale mano toccò un borsello: lì dentro, ne era certo, c'erano i pochi oggetti posseduti dal pantherine; quelle creature semi-intelligenti si servivano spesso di tali contenitori per tenere le proprie cose. Frugò dentro nella speranza di trovare un'arma meno impegnativa della sua Spada del Destino, e invece rinvenne qualcosa di quasi altrettanto utile: delle torce e un acciarino, oggetti di certo sottratti a qualche visitatore meno fortunato.
Un attimo dopo Fire*Wolf aveva acceso una torcia: si trovava in una larga sala circolare con il pavimento cosparso di aperture - bocche di fosse - e una scala a chiocciola di metallo al di là di queste.
Per il momento, però, non si preoccupò né delle fosse né della scala a chiocciola, visto che, addossati alle pareti della sala simili a neri demoni sorti dagli Abissi Infernali, c'erano dodici pantherine, evidentemente il grosso del branco cui apparteneva l'esemplare che Fire*Wolf aveva ucciso.
Anche con l'aiuto della Spada del Destino, combattere contro l'intero branco era pura follia, mentre scappare da dove era venuto significava andarsi a ficcare in un vicolo cieco. Perciò Fire*Wolf optò per l'unica alternativa possibile: senza un attimo di esitazione si diresse di corsa verso la scala a chiocciola.

*Una decisione comprensibile, ma ce la farà a raggiungere la scala? Gioca due dadi per scoprire se i pantherine attaccheranno il nostro eroe: se ottieni meno di 6, le bestie partiranno all'inseguimento senza esitazione. Anche in questo caso, Fire*Wolf può essere fortunato. Gioca altri due dadi e moltiplica il risultato per otto: se il totale è inferiore al punteggio di FORTUNA di Fire*Wolf, egli riuscirà a scappare. Se invece dovrà combattere, calcola che ogni pantherine (ce ne sono 12 in tutto) possiede le stesse caratteristiche dell'esemplare ucciso dal nostro. Se Fire*Wolf rimane ucciso, vai al **13**. Se sopravvive o riesce a scappare, vai al **48**.*

## 63

Fire*Wolf aprì la porta, ondeggiò sulla soglia per una frazione di secondo e poi si gettò indietro appena in tempo: la porta si apriva su un vuoto che terminava

soltanto alcuni metri più in sotto nel fossato ormai prosciugato.
Con cautela Fire*Wolf sbirciò sotto, cercando di capire lo scopo di questa singolare uscita. A un esame più attento si accorse della presenza di sbarre di ferro infisse a intervalli regolari nella parete: potevano costituire degli ottimi appigli per salire o scendere. Forse si trattava di un'antica via di fuga? Però una via di fuga che conduceva dritto dritto nel fossato sottostante non era il modo migliore per mettersi in salvo dal nemico... Solo che le sbarre non continuavano fino in basso; infatti, a circa un metro e mezzo dal fossato, terminavano e, sebbene non potesse esserne certo, molto probabilmente davano accesso a un'altra entrata del castello. Tuttavia, se gli occhi non lo ingannavano, quell'entrata si trovava sotto il livello dell'acqua del fossato. Forse un'antica entrata segreta? L'avrebbe saputo soltanto calandosi giù lungo le sbarre. Ma avrebbero queste tenuto il suo peso? E anche qui, per rispondere alla domanda, non c'era che un modo: scendere.

*Considerazioni di un certo peso. Se Fire*Wolf decide di scendere a esplorare l'entrata segreta, vai all'* ***80***. *Altrimenti torna al* ***43*** *e scegli diversamente.*

### 64

Arcana sorrise senza rancore. "Come volete, barbaro". Si alzò. "Ora devo presentarvi gli omaggi del Signore della Valle, che ha chiesto l'onore della vostra compagnia, se vi sentite forte abbastanza".
"Il Signore della Valle?" fece eco Fire*Wolf.
"Il mio padrone, Lord Xandine. Vi aspetta".
Così il castello non era affatto deserto, dopo tutto. Arcana e altre donne vi vivevano, e ora anche questo Lord Xandine, chiunque egli fosse. Malgrado le apparenze e le sgradevolezze delle parti più basse, sembrava la residenza di un nobile. Il Signore della Valle? Forse un mago, a giudicare dalle sue abitudini.
"Non ho gli abiti per rendere visita a un grande signore" mormorò Fire*Wolf.
Questa volta Arcana sorrise apertamente. "Troverete dei vestiti adatti nel cesto sotto il letto". Poi si voltò verso la porta "Aspetterò fuori".
Fire*Wolf prese la cesta nella quale si trovavano dei freschi abiti di lino e un lungo mantello, vestiti molto diversi da quelli cui di solito era abituato, con i quali si sentiva un po' ridicolo, anche se gli andavano alla perfezione. Uscì dalla stanza e trovò Arcana che lo aspettava nel corridoio.
La fanciulla lo guardò con occhi colmi di ammirazione ma disse soltanto: "Vi prego di seguirmi".

*E noi faremo altrettanto andando al* ***72***.

### 65

Fire*Wolf si mise un granello o due della polvere sulla punta della lingua. Pizzicava un po', nulla più.
Trasse un profondo respiro e poi ne ingoiò un cucchiaio pieno. Poi aspettò.

*Un'azione un po' folle, forse. Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto. Confronta il risultato con il punteggio di FORTUNA di Fire*Wolf. Se i dadi*

*indicano un numero più alto, vai al* ***73****. Se invece è più consistente la FORTUNA del nostro eroe, vai al* ***94****.*

## 66

Fire*Wolf avanzò.
La sua mente ebbe appena il tempo di registrare il fatto che si trovava in un altro cortile che la *forma* fu sulla sua gola.

*Non c'è pace per il nostro barbaro. Sembrerebbe che Fire*Wolf sia stato attaccato da un segugio, uno di quei terribili e cattivissimi cani da caccia tanto amati dall'aristocrazia di Harn. Peggio ancora, un gemello del segugio sta in questo momento caricando per attaccare. Troverai le caratteristiche del segugio nell'apposita Tabella in fondo al libro. La prima bestia avrà il beneficio del primo colpo. La seconda, che attaccherà subito dopo, no. Se Fire*Wolf sopravvive, vai al* ***74****. Altrimenti, vai al* ***13****.*

## 67

Si trovava in una specie di sala da pranzo. Non grande, non una sala da banchetto, ma piuttosto una stanzetta in cui un uomo e una possibile compagna potevano consumare un pasto in intimità. Come gran parte di quel castello maledetto, anche questa stanza sembrava in disuso da anni. La polvere ricopriva ogni cosa.
C'erano due porte nella stanza, a parte quella da cui Fire*Wolf era entrato, e una di queste era più piccola, sistemata a circa un metro da terra. Incuriosito, Fire*Wolf l'aprì e si ritrovò a guardare giù per uno stretto pozzo. Due funi gemelle pendevano da una puleggia e, sebbene non avesse mai visto un marchingegno del genere, il barbaro immaginò si trattasse di un sistema per far salire le vivande dalla cucina.
Spostò l'attenzione alla seconda porta e scoprì che era chiusa a chiave, o forse incastrata. Per un attimo si fermò, indeciso sul da farsi.

*Forse dovrebbe forzare la porta? Fire*Wolf è un tipo robusto, e inoltre nella stanza ci sono delle sedie con cui si potrebbe aiutare, per non parlare di Doombringer. In alternativa c'è il pozzo che scende. Forse dovrebbe tentare di calarsi di sotto. Se decidi per la porta, vai al* ***78****. Se preferisci il pozzo, vai al* ***93****.*

## 68

Mentre la creatura si ritirava, Fire*Wolf ebbe il tempo di notare che addossati alle pareti c'erano altri esemplari di pantherine - dodici in tutto - i quali, fortunatamente, non mostravano alcuna intenzione di volerlo attaccare. Fire*Wolf si mosse con cautela, gli occhi fissi sulle belve, e indietreggiò fino a raggiungere la scala a chiocciola.

*Vai al* ***48****.*

## 69

Per qualche, terribile secondo gli sembrò di essere sospeso nello spazio. Visioni frammentarie fluttuarono davanti ai suoi occhi, fugaci come in un sogno. Eserciti in battaglia. Un grande circolo di pietra. Un vecchio su un trono di granito, emaciato, pallido e coperto di rughe

come una mummia. Una pozza di pietra attorno la quale si sollazzava una donna nuda.
Fire*Wolf cadde in una spirale. E mentre cadeva gli sembrò di poter scegliere tra due porte, entrambe socchiuse. Attraverso la prima riusciva a scorgere le forme invitanti di una donna di straordinaria bellezza; attraverso la seconda una mano gli faceva cenno, una mano vecchia, scheletrica, con la pelle rugosa come pergamena e un enorme anello a sigillo di regale fattura infilato a un dito.

*E la scelta è vera, benché simbolica. Se Fire*Wolf è attratto dalla donna, vai al* ***44***. *Se dalla mano e dal curioso anello, vai al* ***72***.

## 70

Sorrise e sciolse il nastro che chiudeva il suo abito.
Con un fruscìo di seta la morbida tunica fu ai suoi piedi. Arcana era ora completamente nuda, bellissima e perfetta. Fire*Wolf sentì la passione crescere mentre i suoi occhi percorrevano il corpo di lei.
"Eccomi, barbaro" mormorò la fanciulla scivolando sotto le lenzuola accanto a lui.

*A questo punto il comune senso del pudore ci costringerebbe a calare un velo discreto sulla scena che sta per avere luogo; invece la ritroverai descritta in dettaglio al* ***79***.

## 71

Gli scalini erano stretti e racchiusi. Fire*Wolf si mosse con cautela... questo castello gli aveva già riservato troppe sorprese. E fece bene ad avanzare lentamente, perché subito dietro a un angolo si ritrovò sull'orlo di una fossa oltre la quale gli scalini proseguivano verso il basso. La fossa non era particolarmente larga - vi avrebbe potuto saltare oltre senza grosse difficoltà - ma la sua posizione la rendeva pericolosa. Si inginocchiò a esaminare il bordo con maggior attenzione e scoprì ciò che si aspettava di scoprire: tracce di un'antica copertura e un meccanismo a scatto. Una volta la fossa era coperta, una trappola per gli incauti.
Stava per alzarsi in piedi quando qualcosa attrasse la sua attenzione. Nella fossa, un po' più in basso, quasi invisibile nel buio, c'era una fune tesa da una parte all'altra. Una corda o un cavo, forse... eppure non sembrava simile a nessun'altra corda vista in precedenza. Forse qualcuno aveva usato la fune nel passato per scappare dalla trappola? Non avrebbe saputo dirlo, ma sapeva che quella corda gli sarebbe potuta tornare utile. Stendendosi a terra avrebbe potuto, pensava, raggiungerla. Ma, proprio mentre stava per farlo, un sottile senso di pericolo, poiché era uso ai pericolo delle Terre Selvagge, lo fece esitare.

*Deve forse Fire*Wolf ascoltare i propri istinti e lasciar perdere la corda? Solo tu puoi dirlo. Se sceglie di prendere la corda, vai all'* ***81***. *Se invece preferisce lasciar perdere, vai all'* ***87***.

## 72

Qualcosa stava succedendo alla mente di Fire*Wolf. Senza sapere come o perché, si ritrovò a camminare in un sogno. Gli avvenimenti avevano assunto una strana,

*Il Signore della Valle*

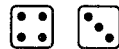
fluida e mutevole consistenza che era a un tempo perfettamente reale e assolutamente irreale. Non sentiva paura, nulla più che una vaga inquietudine, e continuò a camminare coraggiosamente, la mano destra rilassata accanto all'elsa della Spada del Destino.

Le immagini fluttuavano attraverso il campo delle sue percezioni come fantasmi di eventi passati. Una donna di grande bellezza che camminava... ma forse no... al suo fianco... Cadaveri animati in una fossa profonda.... Una cella e un messaggio in rune... Un tetro lago... Morte e pericolo...

Quelle cose erano forse reali? Non lo sapeva e non poteva saperlo. Qualcosa stava succedendo alla sua mente. Poteva solo continuare a camminare, guidato dalla percezione di uno scopo che poteva, ma forse anche no, essere collegato al suo destino.

Gli parve di raggiungere una vasta sala con l'alto soffitto sorretto da colonne di granito e il pavimento coperto di lastre di marmo chiaro. La sala era allo stesso tempo affollata e vuota. Ombre di nobili signori e aristocratiche dame si muovevano silenziosamente intente ai loro affari; scomparivano, ricomparivano come fantasmi o proiezioni della mente. Fire*Wolf sentì conversazioni lontante, risate, musica...

La sua mente si schiarì. Attorno il silenzio era totale, e le ombre fantasmagoriche erano scomparse, anche se non la grande sala. Fire*Wolf era vestito in un abito di seta lungo e fastoso, simile a quello dei nobili che aveva visto. Si trovava al centro del colonnato. E non era solo. Fire*Wolf guardò lungo i pilastri grigio chiaro verso un trono di granito rialzato. Sul trono sedeva una figura

solitaria che indossava l'elegante tunica scura di chi pratica le Arti Mistiche. Il viso era coperto di rughe, la mano che stringeva il bracciale era poco più che un artiglio di scheletro. Ma gli occhi scuri tenevano incatenati quelli di Fire*Wolf con il fuoco che in essi vi brillava, e la voce, quando la figura parlò, era forte e sicura di sé.
"Avvicinati, Fire*Wolf!"
Fire*Wolf sentì le gambe muoversi come se dotate di volontà propria mentre camminava verso il trono. Percepì la minaccia in quella figura di mago, o, se non la minaccia, certo il potere. Per la prima volta desiderò ardentemente avere Doombringer in mano, ma il suo braccio rimaneva immobile, come paralizzato. Raggiunse il bordo del piedistallo e si fermò.
"Sono Lord Xandine" disse la figura senza alcun preambolo. "E tu mi vedi mentre sto morendo".
"Morendo?" fece eco Fire*Wolf nella mente, anche se le sue labbra rimasero immobili.
"Già, morendo" disse Lord Xandine, come se avesse udito quel pensiero. "Sto morendo da circa tre secoli o più. È un compito difficile per uno come me, ma la mia ora è giunta. Per questo ti ho chiamato qui".
"Chiamato?" Questa volta Fire*Wolf aveva parlato a voce alta.
La figura sospirò, come se il peso dei secoli del mondo gravasse sulle sue spalle. "La tua venuta in questo posto non è stata accidentale". La mano scheletrica di mosse e indicò, e Fire*Wolf si ritrovò a fissare una sedia che, l'avrebbe giurato, fino a quel momento lì non c'era. "Ti prego di sederti, Fire*Wolf il barbaro, e io ti racconterò la mia storia; perché ciò sarà molto importante per te".
Con cautela Fire*Wolf si sedette. La sedia si rivelò essere perfettamente solida.
"Mi chiamo Xandine" disse la figura. "Il nome non ti è familiare, lo so. Sono nato lontano da questo posto, al di là delle montagne. La mia famiglia discende dai Delai, una razza che si è dedicata all'esplorazione di strani sentieri della conoscenza. Io stesso nutro un certo interesse per la magia, come puoi avere indovinato dal mio abito.
"Ero un nobile Delai; non un governatore, ma uno dell'aristocrazia. La Casa detentrice del potere era quella di Harkaan. Tra gli Xandine e gli Harkaan c'era stata alle volte amicizia, alle volte ostilità. Al tempo cui mi riferisco, c'era una vera e propria guerra... una ribellione, si potrebbe dire. La guerra venne istigata dal capo della Casa degli Xandine, Darkwood, mio fratello maggiore. Io allora ero giovane e non m'interessavo di politica, ma venni coinvolto nel conflitto e combattei le mie battaglie quando non potei evitarlo.
"La ribellione si rivelò un disastro per la mia famiglia. Nel corso del secondo anno di guerra, le forze degli Xandine furono sconfitte e mio fratello venne costretto all'esilio. Egli viaggiò attraverso le montagne e alla fine costruì questa fortezza nella valle.
"A questo punto la storia poteva concludersi, ma Darkwood era ambizioso e albergava in cuore sogni di ritornare a Kaandor, la terra dei Delai, per rovesciare il potere degli Harkaan. Mandò delle spie e organizzò persino attacchi a sorpresa quando la neve nei passi di montagna si scioglieva. Certo non costituì mai un grande pericolo per gli Harkaan, soltanto un fastidio di

notevoli dimensioni. Inoltre le sue attività costituivano un punto di riferimento per tutti gli altri dissidenti. Alla fine gli Harkaan, che non ne potevano più, si mossero contro gli altri membri della casata degli Xandine a Kaandor.

"A quel tempo ero il capo della famiglia. Le fortune della mia casata erano ovviamente diminuite di molto, ma gli Harkaan avevano riconosciuto il mio fondamentale disinteresse nel conflitto e avevano permesso che tenessi alcuni possedimenti.

"Ma poi gli Harkaan agirono brutalmente. Uccisero mia moglie e rapirono mio figlio, a quel tempo soltanto un neonato. Poi mi diedero un ultimatum: se non fossi riuscito a fermare le attività di mio fratello, avrebbero ucciso il bambino".

L'anziana figura sospirò ai ricordi. "Non avevo scelta. Attraversai i passi fino ad Harn, giunsi in questa valle e uccisi mio fratello. Un atto di grande tradimento, ma necessario, o così pensai a quel tempo. Ma gli Harkaan non liberarono mio figlio; ne fecero un ostaggio per assicurarsi che, ora che Darkwood era morto, io mi comportassi bene. Così, per la prima volta, stesi anch'io i miei piani d'attacco.

"Decisi di dedicare la mia vita alla magia. Fino ad allora ero stato solo uno studente; da allora in poi fui anche un praticante. Dapprima imposi una protezione per la dimora che un tempo era stata di mio fratello, questa valle, qualcosa di così pericoloso da non venire mai impiegato negli ultimi tremila anni.

"Imposi un Incantesimo del Tempo sull'intera valle, il che significava che coloro che erano incatenati nell'incantesimo non potevano davvero morire fin tanto che la magia durava. Gli intrusi, invece, potevano morire anche troppo facilmente.

"Dopo di che mi accinsi ad assicurare la salvezza a mio figlio, compito ancora più difficile, dal momento che il piccolo era nelle mani degli Harkaan. Ciononostante, mi venne l'ispirazione di lanciare su di lui un incantesimo tale che anche gli stregoni Harkaan lo avrebbero creduto morto.

"Agirono esattamente come avevo previsto. Un sostituto del bambino fu trovato allo scopo di mantenere viva l'illusione che la casata avesse ancora tra le sue mani un ostaggio, mentre il mio vero figlio fu segretamente portato via da Kaandor e nascosto nelle Terre Selvagge al di là di Kaandor e di Harn.

"Il bambino non era morto per davvero, ovviamente. Con l'aiuto della mia arte magica, egli venne trovato da una tribù di barbari e allevato come uno di loro. Di questo io ero contento, perché lì il mio erede sarebbe stato lontano e al sicuro da qualsiasi interferenza della Casa di Harkaan.

"Nel frattempo io proseguii con la mia guerra contro la casa reale di Kaandor. Per la maggior parte del tempo nemmeno si accorsero di venire attaccati. I migliori di essi caddero vittime di malattie misteriose o strani incidenti. Così, a poco a poco, la dinastia si indebolì e cominciò a perdere il controllo della stessa Kaandor. Ribellioni, rivolte, guerre intestine scoppiarono con sempre maggior frequenza e divennero sempre più difficile da sedare.

"Per quasi trent'anni le cose sono andate avanti così; nel giro di un'unica generazione ho messo in ginocchio

l'intera dinastia, ma ora, nel tentativo di unire il regno, la Casa ha dichiarato una nuova crociata ad Harn. Tali crociate sono state organizzate e messe in atto nel passato, e l'attuale Lord Harkaan è convinto che una campagna di questo tipo possa restituire la sua casata alle antiche glorie. E in ciò temo possa avere ragione, perché un nemico straniero avrà sempre il potere di riunire le genti di uno stesso popolo, e i bottini di guerra accontentano molti uomini".
Per la prima volta Fire*Wolf parlò. "Ma perché, Venerabile Vecchio, non ti servi nuovamente della tua arte magica per risolvere la questione?"
Lord Xandine sorrise. "La risposta è contenuta nella tua stessa domanda. Mi hai chiamato Venerabile Vecchio, anche se in realtà ho solo vent'otto anni più di te. Ciò che vedi nel mio corpo, in questo castello, nella stessa valle, sono i risultati dell'Incantesimo del Tempo. È una magia molto potente, e come tutte le magie di questo tipo essa esige un prezzo terribile: l'Incantesimo si è esaurito e da quasi un anno ha cominciato a cedere. La morte è gia cosa possibile all'interno della valle per ogni creatura, e ben presto essa sarà inevitabile. L'Incantesimo assorbe le nostre sostanze e ci fa diventare mostri, ciascuno a modo suo, prima di perire definitivamente".
"Così la casa di Harkaan trionferà" osservò Fire*Wolf.
"Forse no" disse Xandine. "La mia guerra è quasi finita, questo è vero. Ma il nuovo Lord Xandine potrà avere successo là dove io ho fallito".
"Il nuovo Lord Xandine?" chiese Fire*Wolf. "Il figlio di cui avete parlato?"
La figura si mosse con dolorosa lentezza sul trono di granito. "Tu, Fire*Wolf" disse. "Tu sei mio figlio".

*Di certo uno shock per il nostro barbaro. Fire*Wolf ha sempre saputo di non essere nato nelle Terre Selvagge. Ma il figlio di un nobile di Kaandor? Può essere vero? Vai all'**88** e scoprirai il risultato di questo intrigante sviluppo.*

## 73

Il dolore cominciò quasi subito: un bruciore alla gola, dei crampi allo stomaco, una debolezza alle gambe.
S'era sentito così già un'altra volta, dopo aver inghiottito dei funghi avvelenati nelle Terre Selvagge. Ma la virulenza dei sintomi ora era di gran lunga maggiore.
Cercò disperatamente di rigettare per liberarsi delle tossine.
Ma era già troppo tardi.

*Intona un Canto Funebre per Fire*Wolf e vai al **13**.*

## 74

Fire*Wolf abbassò lo sguardo alle carcasse dei segugi e calcolò mentalmente l'estensione del danno riportato. Il castello - ormai l'aveva capito bene - malgrado l'apparenza era molto pericoloso. Ma i suoi abitanti erano soltanto mostri e bestie o c'era qualcun altro (o *qualcos'altro*) che governava la magione? E, cosa ben più importante, sarebbe dovuto rimanere lì a scoprirlo o era cosa più opportuna cercare un'uscita il più rapidamente possibile?
Si guardò attorno. C'era ben poco che poteva interessarlo in questo secondo cortile, eccezion fatta per il canile. Eppure, ispezionando il luogo più attentamente, si rese conto che l'acqua lasciata lì per le bestie era

fresca, il che induceva a pensare che ci fosse qualcuno in quel dannato posto che si prendeva cura degli animali.
Con cautela Fire*Wolf si mise a cercare tracce e indizi e arrivò all'unica altra uscita che offriva il cortile: una porticina che reimmetteva nel corpo principale del castello. La porticina si aprì con facilità su di un breve corridoio che conduceva a un'altra porta socchiusa. Fire*Wolf la spinse e si ritrovò in quelle che un tempo dovevano essere state le cucine, anche se, come per tutti gli altri ambienti del castello, lo stato di secolare abbandono era più che evidente.
Ma a ben guardare... Un pezzo di carne fresca era appeso a un gancio e dell'ottima verdura si mescolava ad altra andata un po' a male in un sacco mezzo aperto. Eppure le pentole e il vasellame erano rotti, i coltelli coperti di polvere e dappertutto pendevano le ragnatele. Aleggiava uno strano mistero in questo posto.
C'erano due porte che permettevano di uscire dalla cucina, e una terza più piccola si rivelò essere - come ebbe modo d'appurare il nostro eroe - l'apertura del pozzo in cui pendeva la corda del meccanismo per far salire le vivande, meccanismo anch'esso non usato da molti, molti anni.
Stava per ispezionare le due porte d'uscita quando un rumore improvviso lo fece voltare di scatto, la mano che s'abbassava furtiva sull'elsa di Doombringer. A solo qualche metro di distanza si trovava una vecchia, gli occhi neri che scintillavano in un volto solcato di rughe, un coltello di cucina arrugginito stretto a mo' di pugnale nella mano destra.

*E adesso, Fire*Wolf? Malgrado il pugnale, la vecchia non sembra rappresentare un serio pericolo, e anche se le attenzioni del nostro sino a questo momento sono state riservate a donne un po' più giovani (e belle), questa potrebbe essere una buona opportunità per mettere alla prova il potere del suo CARISMA. Gioca due dadi, moltiplica il risultato per otto e confronta il totale con il CARISMA del nostro barbaro. Se il punteggio di Fire*Wolf è più alto, vai al* ***95***. *Se è più basso, vai all'* ***89***.

## 75

Con l'acciarino Fire*Wolf diede fuoco al piccolo cono di polvere blu versato sulla panca di legno.
Immediatamente la polvere mandò un bagliore così intenso che per un attimo il barbaro ne rimase accecato. Quando riuscì nuovamente a vedere, si mise a considerare la situazione. Di certo se quel lampo fosse occorso mentre stava combattendo, gli sarebbe stato impossibile continuare a farlo per almeno due scontri. Dunque, se adoperata contro gli avversari, quella polvere poteva servirgli come arma, no? Calcolò che nella fiala c'era abbastanza polvere per una dozzina di lampi.

*Fire*Wolf è riuscito ad aggiungere un'altra arma al suo sempre più consistente equipaggiamento. Attenzione, però: questa polvere può essere adoperata soltanto quando ci sia già una fiamma che brucia su cui poterla scagliare. Beh, meglio di niente. Torna al* ***47*** *e riconsidera le opzioni a tua disposizione.*

## 76

Fire*Wolf spinse la porta e scoprì che si apriva senza difficoltà. Ascoltò, ma non sentì nulla. Entrò e si ritrovò in quelle che un tempo dovevano essere state le cucine, anche se, come per tutti gli altri ambienti del castello, lo stato di secolare abbandono era più che evidente.

Ma a ben guardare... Un pezzo di carne fresca era appeso a un gancio e dell'ottima verdura si mescolava ad altra andata un po' a male in un sacco mezzo aperto. Eppure le pentole e il vasellame erano rotti, i coltelli coperti di polvere e dappertutto pendevano le ragnatele. Aleggiava uno strano mistero in questo posto, e lui si sentiva un po' inquieto.

C'erano due porte che permettevano di uscire dalla cucina, e una terza più piccola si rivelò essere - come ebbe modo d'appurare il nostro eroe - l'apertura del pozzo in cui pendeva la corda del meccanismo per far salire le vivande, meccanismo anch'esso non usato da molti, molti anni.

Stava per ispezionare le due porte d'uscita quando un rumore improvviso lo fece voltare di scatto, la mano che s'abbassava furtiva sull'elsa di Doombringer. A solo qualche metro di distanza si trovava una vecchia, gli occhi neri che scintillavano in un volto solcato di rughe, un coltello da cucina arrugginito stretto a mo' di pugnale nella mano destra.

*E adesso, Fire*Wolf? Malgrado il pugnale, la vecchia non sembra rappresentare un serio pericolo, e anche se le attenzioni del nostro sino a questo momento sono state riservate a donne un po' più giovani (e belle), questa potrebbe essere una buona opportunità per mettere alla prova il potere del suo CARISMA. Gioca due dadi, moltiplica il risultato per otto e confronta il totale con il CARISMA del nostro barbaro. Se il punteggio di Fire*Wolf è più alto, vai al* ***95****. Se è più basso, vai all'* ***89****.*

## 77

Fire*Wolf entrò nel castello accompagnato da una sgradevole sensazione.Troppe cose in questo posto si erano dimostrate al di là della sua comprensione e del suo controllo. La sua semplice natura di barbaro esigeva nemici visibili da combattere con braccia forzute e armi fidate. Il puzzo di magia che aleggiava tutt'attorno lo disgustava.

Attraversò uno stretto corridoio deserto e coperto di polvere, come tutti quelli del castello, che conduceva solo gli dei delle Terre Selvagge sapevano dove. La porta del giardino si chiuse alle sue spalle, si voltò al rumore ma decise che un'ispezione più accurata sarebbe stata una perdita di tempo. Le porte in quel posto sembravano chiudersi da sole, e sebbene i meccanismi che le governavano potevano interessare un mago, un guerriero ne aveva ben poco da imparare.

Si voltò e si ritrovò a fissare una donna dagli occhi verdi che indossava un lungo abito bianco. In un curioso attimo di lucidità, Fire*Wolf notò che essa non aveva lasciato alcuna traccia nella polvere del pavimento.

Fire*Wolf si fermò. "Non voglio farvi del male, Milady" disse con cautela. Era vera? Era di carne e ossa? O era forse uno spirito che fluttuava in questi corridoi senza nemmeno disturbare la polvere che li ricopriva?

"E nemmeno io a te, barbaro" disse la donna con voce gentile. Poi sorrise di un sorriso segreto. "Anche se potremmo divertirci assieme".
Divertirci? Ma non ce n'era uno normale in quella valle? Di certo nessuno nel tetro castello.
La donna fece un gesto con la mano e una sezione della parete si aprì a rivelare una porta segreta dietro la quale c'era una stanza da letto illuminata dalla luce di candelabri e lampade eleganti. "I miei appartamenti" disse lei. "Vuoi entrare?"
"Chi siete?" chiese Fire*Wolf.
"Mi chiamo Yveen. E tu sei forse Fire*Wolf?"
"Conoscete il mio nome?"
"Sì, barbaro". Si mosse leggera nella stanza e armeggiò con la cintura del suo abito. "Siamo destinati a essere alleati, tu e io". L'abito le ricadde sulla vita, scoprendole il seno. "E amanti" aggiunse, sorridendo.
Fire*Wolf guardò con occhi concupiscenti, mentre primitivi ardori e passioni si risvegliavano nel suo sangue. "Alleati?" chiese. E poi, con voce più morbida: "Amanti?"
Lei si voltò e si sedette sul letto, seducente nella sua sensualità, ma senza far alcun tentativo per togliersi completamente il vestito. Al fianco di Fire*Wolf, Doombringer emise una sorta di borbottio.
"La tua spada mi conosce, anche se tu no. Siamo due della stessa specie, la tua spada e io. Parlerò francamente, Fire*Wolf. Non sono una donna mortale".
Però ne aveva tutto l'aspetto, pensò Fire*Wolf. Mortale, troppo mortale, sembrava. Egli si mosse goffamente verso di lei, la mente nel caos. "Chi sei?"
"Ti ho detto il mio nome" sorrise. "Per quanto riguarda la mia identità, beh, forse quella è una questione più importante". Gli occhi verdi scintillarono. "Puoi chiamarmi demone".
Le mani di Fire*Wolf si abbassarono alla spada, la quale sembrò alzarsi a incontrarlo, mentre il borbottio aumentava. "Demone!" sibilò il barbaro.
Lei parve più divertita che spaventata. "La tua spada mi vuole, anche se tu no, barbaro. Ma, prima di agire avventatamente, non faresti meglio ad ascoltare quello che ho da dirti?"

*Forse che sì, forse che no. Fire*Wolf non è uno complicato. Essendo uomo d'azione, è molto probabile che il suo istinto lo porti a colpire. Se così è, vai al* ***92***. *Se invece egli decide di ascoltare, vai al* ***97***.

**78**

Il chiavistello era vecchio ma resistente. La porta stessa era, forse, meno stabile. Fire*Wolf indietreggiò di un passo o due, poi si lanciò con tutto il suo peso contro la porta.
Questa crollò, seguita da Fire*Wolf...
... il quale precipitò in un pozzo profondissimo che lo consegnò direttamente alle umide caverne che costituivano le budella del castello.

*Vai al* ***13***.

**79**

Distratto dalle mani sottili che lo accarezzavano e dal calore del corpo della giovane che premeva contro il suo, Fire*Wolf non notò il curioso sviluppo nei canini

di Arcana mentre essa si chinava appassionatamente a baciargli la gola.
Ma che lo notasse o no, il bacio si trasformò immediatamente in un incubo. Il dolore fu sorprendentemente misurato; soltanto la calda essenza della sua vita venne risucchiata quando la giugulare fu recisa.

*Forse potrebbe esserci una morale qui per Fire*Wolf. Mentre lui la cerca, tu vai pure al* ***13***.

## 80

Dopo un attimo di esitazione, Fire*Wolf si calò sulla prima sbarra d'acciaio, ma non lasciò andare l'appiglio fino a quando non fu sicuro che quella teneva il suo peso. La prima sbarra reggeva, e così anche la seconda. Come un mosca umana, sbarra dopo sbarra, molto lentamente, Fire*Wolf scese lungo la parete del castello.

*Ma ce la farà a raggiungere il fondo sano e salvo? Somma i punteggi di ABILITÀ e FORTUNA. Ora gioca due dadi, moltiplica il risultato per otto e confronta il tutto con la somma dei due punteggi. Se il totale di ABILITÀ e FORTUNA è più alto, vai al* ***98***. *Altrimenti, affronta con coraggio la cattiva notizia e vai al* ***13***.

## 81

Al secondo tentativo riuscì ad afferrare la corda.
E si ritrovò la mano legata per benino!
La corda strattonò violentemente, trascinandolo a testa all'ingiù nella fossa. D'un tratto si accorse della presenza di altre corde tese da una parte all'altra, e tutte cominciarono ad attorcigliarsi intorno al suo corpo come tentacoli viventi.
Fire*Wolf si divincolò in preda al terrore. Sentiva delle vibrazioni nelle corde, come se qualcuno le stesse tirando dalle profondità sottostanti... e tirando con forza. Credette di vedere due occhi luminosi nell'oscurità. Furiosamente si chinò in avanti nel tentativo di liberarsi dai cavi.

*Nel frattempo noi dobbiamo domandarci se Fire*Wolf è forte abbastanza per farcela. Gioca tre dadi, moltiplica il risultato per otto e poi confronta il totale con il punteggio di FORZA di Fire*Wolf. Se quest'ultimo è inferiore, vai al* ***99***. *Se è superiore, vai al* ***110***.

## 82

Fire*Wolf mescolò la polvere blu all'acqua e poi guardò il risultato con fare perplesso. Cosa diavolo aveva creato?

*Aveva creato, pensa un po', dell'inchiostro. Elemento non particolarmente utile a un guerriero. Forse è meglio tornare al* ***47*** *e riconsiderare le varie possibilità.*

## 83

Fire*Wolf oltrepassò l'arcata e prese a precipitare. I gradini, all'apparenza così solidi, si rivelarono immateriali come raggi di luna.
Per quel che poteva farci, poteva anche essere la fine. Invece, girandosi in aria, riuscì ad atterrare in piedi dopo

un volo di circa cinque metri. Fu un bel sobbalzo, ma Fire*Wolf non riportò danni gravi.
Si guardò attorno.
Si trovava in una cella di pietra illuminata dalla fiamma fumosa di una torcia fissata ad un supporto di ferro infisso nel muro. Il pavimento sotto i suoi piedi era umido e viscido, come le pareti. Una porta di legno di quercia con fasce di ferro costituiva l'unica uscita dalla prigione, mentre da anelli di ferro infissi nella parete di fronte alla porta pendeva il cadavere mezzo nudo ed emaciato di un uomo barbuto.
L'umidità di questo posto stupì Fire*Wolf; ogni altra parte del castello, infatti, era caratterizzata da aria secca. Era come se fosse piombato al di sotto del livello delle acque del lago... eppure non poteva essere caduto per così tanti metri.
Levò lo sguardo: il soffito sopra la sua testa era di solide lastre di pietra. Eppure era di là che era arrivato. Ma le scale non gli erano sembrate solide proprio come quel soffitto? Fire*Wolf estrasse Doombringer e la scagliò verso l'alto: la lama colpì il soffitto con un rumore metallico prima di ricadere a terra. Il soffitto, dunque era solido... e ciononostante lui l'aveva attraversato in volo. Magia, ancora magia!
Fire*Wolf si mosse verso la porta, che era, come aveva sospettato, chiusa a chiave. Né avrebbe ceduto a un suo attacco, visto anche la scarsità di equipaggiamento che aveva a sua disposizione. Mentre la stava esaminando, notò una griglia di numeri incisa nella parete accanto alla porta. Ecco la sequenza di numeri.

2 9 1 4 8 7 6 5 3 9 4 6 7 8 8 3 1 2 3 4 5 6
7 8 9 8 7 6 5 4 3 7 9 8 7 6 5 4 3 2 1 9 8 7
6 5 4 3 2 1 2 1 6 2 1 7 2 8 9 1 2 1 2 3 4 5
6 7 8 9 1 2 3 4 5 6 7 1 5 2 1 6 3 1 7 4 6 1
3 5 1 2 4

Fire*Wolf fissò i numeri senza capire. Anche se molto consunti, erano certo stati messi lì per qualche ragione. Stava ancora cercando di capirne il significato quando all'improvviso una debole voce lo fece voltare di scatto, mano all'elsa della spada.
"Indicano la via per uscire di qui" disse la voce, che proveniva dal prigioniero emaciato appeso alla parete. Fire*Wolf si rilassò. "Scusate" disse brevemente. "Pensavo foste morto".
"E pensavi giusto, ragazzo" disse il prigioniero. "Il mio cuore ha smesso di battere, le mie funzioni vitali non esistono più, ma, come avrai già scoperto, è piuttosto difficile morire in questo posto maledetto".
Fire*Wolf, che non aveva scoperto niente di simile, rimase in silenzio.
"Rimarrò qui in questo stato di non-morte fino a quando la magia che protegge questa valle non verrà rimossa o non svanirà nel tempo, come già sta succedendo. Lord Xandine non potrà durare ancora per molto, e quando lui morirà, la sua magia morirà con lui e io sarò finalmente libero. A meno che, ovviamente, non sia tu a liberarmi prima".
"Lo farò ben volentieri" rispose Fire*Wolf, muovendosi per esaminare le manette. In realtà non credeva che l'uomo fosse morto; solo un po' sconvolto e vagamente folle a causa delle sofferenze.

Ma il barbuto prigioniero scosse la testa. "Liberarmi dalle catene non significherà liberarmi del mio fardello. È la magia di Xandine a tenermi prigioniero, non le sue manette. Per aiutarmi dovrai affrettare il destino di Xandine oppure morire nel tentativo".
"Ma io non conosco nessun Lord Xandine" protestò Fire*Wolf, anche se il nome, a dire il vero, faceva risuonare qualcosa ai bordi della sua mente.
"E ciò non di meno tu sei destinato a incontrarlo. Forse. Ma prima devi lasciare questa cella. E in ciò, se non altro, io posso aiutarti. Incisa nel muro accanto alla porta c'è un'antica tabella pitagorica di numeri magici. Conosci i numerali, barbaro?"
Stava davvero parlando con un cadavere? "Sì, li conosco, ma non sono molto portato" ammise Fire*Wolf.
"Ah, questo lo scopriremo presto. Esamina la tabella e scopri quanti numeri adiacenti se sommati danno dieci. Quando lo hai scoperto, bussa sulla porta altrettante volte. Se hai indovinato, la porta si aprirà. Sennò, le pareti cederanno e tu morirai affogato".
"Moriremo affogati" mormorò Fire*Wolf.
"Io mica respiro, quindi non affogherò. Questa cella è al di sotto delle acque del lago. L'unico modo di scappare sono i numeri".
"E come sono arrivato qui?"
"Sei stato trasportato magicamente. Ci sono molte zone di questo castello attraverso le quali l'incauto viene magicamente trasportato".
Con passo incerto Fire*Wolf tornò alla porta e ai suoi numeri.

*Un'impresa semplice, no? Ma quante volte busserà Fire*Wolf? Se 7, vai al* ***100***. *Se 8, vai al* ***111***.

## 84

Stando attento ai vetri rotti, Fire*Wolf si arrampicò. Non c'era molto da vedere, tranne che da quell'altezza riusciva a vedere che la stanza aveva una porta.
Fire*Wolf si incamminò verso l'uscita. Il pavimento di legno crollò sotto i suoi piedi.

*Non una sciocchezza per il nostro eroe, il quale, a onor del vero, potrebbe restarci secco. Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto; poi confronta il totale con la FORTUNA di Fire*Wolf. Se è il punteggio del nostro barbaro il numero più alto, vai al* ***101***. *Altrimenti, vai al temutissimo* ***13***.

## 85

La sua decisione lo fece avanzare verso est, con un improvviso senso di sollievo al pensiero di allontanarsi da quel castello maledetto. Forse, con un po' di fortuna, anche dalla valle.
Il giardino era circondato da un muro: questo lo sapeva. Ma non dubitava di riuscire a oltrepassare la barriera. Si mosse più rapidamente mano a mano che le sue intenzioni si facevano più forti.
Qualcosa gli si attorcigliò attorno alle caviglie.
Fire*Wolf si fermò appena in tempo per non cadere. Sui suoi piedi - vide - s'era avvinghiata una specie di rampicante che non aveva riconosciuto immediatamente ma che cresceva in abbondanza in quest'area del giardino.
Si abbassò per liberare il piede dal ramo, e subito un altro tentacolo gli bloccò il polso.

Fire*Wolf tentò di liberarsi e scoprì di non riuscirci. Il groviglio di rampicanti che ricopriva il terreno sembrava muoversi, strisciare lentamente verso di lui come un mare verde. Con la mano ancora libera cercò di afferrare la Spada del Destino, ma prima che ne avesse il tempo un'altra di quelle piante s'era già avvinghiata attorno alle sue gambe, al suo petto... a tutto il suo corpo. Fire*Wolf cercò di districarsi con tutte le sue forze, ma ogni tentativo fu vano.

*Vai al **13**.*

**86**

L'istinto che gli gridava di non farlo, Fire*Wolf entrò nella stanza.
Non accadde nulla.
Camminando con cautela attorno al cerchio, il barbaro esaminò la stanza. Non c'era altra porta oltre a quella attraverso la quale era entrato. La finestra in alto era troppo stretta per poterci passare anche se fosse riuscito a raggiungerla.
Non c'era niente di interessante in quella stanza, eppure ancora il suo istinto lo avvertiva della presenza di un pericolo mortale nelle vicinanze. Fire*Wolf si voltò per andarsene e nella fretta inciampò e cadde con un ginocchio all'interno del circolo.
La creatura che si materializzò dal nulla di fronte a lui a circa un metro da terra aveva sembianze vagamente umane, occhi di fuoco, pelle nera come l'inferno e puzzava di zolfo.
Non era particolarmente grande - molto più piccola di Fire*Wolf - ma era circondata da un'aura di pura malvagità che aveva il potere di riempirgli l'anima di gelo.
La creatura sibilò.
Fire*Wolf si voltò per evitare l'attacco ed estrasse Doombringer.

*Non una situazione particolarmente piacevole. L'entità che sta di fronte a Fire*Wolf è un Demone, una delle creature meno importanti dell'Inferno ma immensamente pericolosa. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro e calcola il risultato del combattimento. Se Fire*Wolf sopravvive, vai al **102**. Altrimenti, vai al **13**.*

**87**

Fire*Wolf balzò agilmente e atterrò con solo un momento di esitazione dall'altra parte della fossa.
Scese per la stretta scalinata fino a quando non si ritrovò di fronte a una parete.
Si fermò a riflettere per qualche istante: nella parete doveva esserci assolutamente una porta segreta o un passaggio invisibile, perché nessuno avrebbe costruito una scala che non conduceva da nessuna parte; forse non sarebbe stato nemmeno troppo difficile trovarli, perché quella rampa costituiva evidentemente una via di fuga dai bastioni.
Le sue dita passarono leggere sul muro, in cerca di una fessura, una rientranza, qualsiasi cosa che avesse potuto rivelargli la presenza di un'uscita nascosta.

All'improvviso la trovò! Spostò una pietra e trovò un anello infisso nella parete, lo afferrò e tirò con forza.
Con un rumore di pietra che gratta contro pietra, una sezione del muro si mosse verso di lui. Strano, proprio nello stesso momento avvertì una puntura sul palmo.
Fire*Wolf ritirò subito la mano dall'anello. Una macchiolina di sangue, non più larga della capocchia di uno spillo, s'era formata al centro del palmo; la fissò per un attimo, stupito. Non era niente. Assolutamente niente.
I pensieri sembravano echeggiargli nel cervello. Si stava facendo buio... sempre più buio. Fire*Wolf si mosse in avanti su gambe molli come cera. La testa prese a girargli, a girargli... fino a quando non cadde in avanti nell'oscurità più cupa che avesse mai visto.

*Vai al* ***44***.

**88**

"Io?" fece eco Fire*Wolf.
Benché scioccato dalla notizia, c'era qualcosa dentro di lui che gli impediva di obiettare: sapeva, dopo tutto, di non essere nato nelle Terre Selvagge, e quel vecchio non aveva ragione di mentirgli.
La figura incappucciata annuì. "Tu sei mio figlio. Il Fato ha voluto separarci l'uno dall'altro per gran parte della tua vita, e, ora che ci siamo reincontrati, esso ha deciso di separarci di nuovo, perché, come ti ho detto, io sto morendo. Perciò non mi aspetto niente da te, né amore, né affetto, nessuna delle emozioni che la nostra parentela avrebbe portato in condizioni normali. Ma questo voglio dire: il sangue degli Xandine scorre nelle tue vene... è una cosa che non puoi evitare. Ed è il sangue di una razza di maghi, perciò forse hai qualche inclinazione verso la magia che non pensavi di avere".
"No!" Fire*Wolf gridò con orrore. Aveva sempre aberrato la magia.
Lord Xandine scrollò le spalle. "Forse no. Non ha molta importanza. Ma io ho scrutato nelle correnti del Tempo e dello Spazio e, magia o no, questo posso dirti con certezza: il tuo destino e il mio sono inseparabilmente legati. Sei un Delai per sangue e uno Xandine per razza. Io lo so. Quel che decidi di fare come Lord Xandine è una tua scelta, ma è una scelta che io cercherò di influenzare nel breve tempo che ancora mi resta da vivere".
Fire*Wolf rimase muto. Gli sembrava ancora di stare vivendo in un sogno. Si trovava davvero in quella sala piena di colonne? O era forse l'effetto di qualche droga magica? Quella donna gli aveva dato da mangiare qualcosa che induceva a un sonno di sogni incredibilmente realistici?
La figura sospirò. "Naturalmente è mia speranza che tu continui la mia guerra contro gli Harkaan e che tu vendichi il torto che ti è stato fatto. Ma è solo una mia speranza; non ti costringerei nemmeno se fosse in mio potere farlo. C'è però ancora una questione di cui non ti ho parlato e che forse potrebbe convincerti a percorrere la strada che io cerco per te. Non ti ho ancora parlato della Stirpe dei Demoni".
Qualcosa nel tono della voce di Xandine, o forse nella parola stessa, fece accapponare la pelle di Fire*Wolf. Aspettò, il cuore che gli batteva forte in petto.

"In questo castello" disse Xandine, "se cercherai con cura, troverai un laboratorio. Accanto a esso c'è un oratorio; anche se l'estinguersi dell'Incantesimo del Tempo può avere dato loro un aspetto poco invitante, tracciato sul pavimento al centro dell'oratorio potrai ancora vedere un cerchio, all'interno del quale è intrappolata un'entità proveniente dai livelli profondi dell'Inferno. È una creatura terribile che io ho evocato nel corso di un incantesimo. Ma almeno i suoi poteri sono limitati su questo pianeta.

"A Kaandor gli uomini della razza Delai comunicano da tempo con entità come questa. Più di settemila anni fa, secondo le testimonianze scritte, la Loggia degli Stregoni, alleatasi con gli abitanti dell'Inferno, creò una nuova razza di esseri che aveva caratteristiche tipiche di entrambi i mondi: quello Infernale e quello Fisico. Questa razza, questa creazione artificiale, si rivelò estremamente pericolosa per l'umanità. A causa della sua origine, essa venne denominata la Stirpe dei Demoni, e le scritture dei Delai mostrano che per almeno ottocento anni essi furono una vera e propria pestilenza nella terra in cui furono creati.

"Era possibile che la Stirpe dei Demoni avrebbe soggiogato i Delai completamente. I Demoni erano inferiori per numero: questi esseri non si nutrono normalmente, ma lavorano per creare altri della loro razza soprattutto attraverso una magia del sangue, e questo è un processo piuttosto lento. Ma per quanto pochi fossero, erano praticamente invincibili, e così il loro potere divenne sempre più grande".

Le pupille ardenti nel viso del mago sembrarono appannarsi mentre Xandine contemplava un passato doloroso e lontano. "Poi apparve tra i Delai una donna dotata di enormi poteri. Il suo nome era Selina della Lancia e del Globo, due armi magiche di cui fece ampio uso. Dicono che non fosse una donna mortale ma una dea. Forse era vero. Quel che è certo è che essa riuscì a domare la Stirpe dei Demoni, costringendoli e imprigionandoli nelle caverne delle montagne ghiacciate che dividono Kaandor da Harn. Dopo aver salvato l'umanità da questa maledizione, Selina scomparve.

"Le questioni magiche non sono mai semplici, Fire*Wolf. La struttura stessa del Tempo fa sì che nulla possa essere considerato assoluto, che nulla duri per sempre. Così, i demoni sono stati costretti nelle caverne dall'antico potere della Lancia e del Globo; però ci sono stati periodi in cui un piccolo numero di essi è riuscito a liberarsi e a spargere la distruzione nelle terre settentrionali. Qualche volta attaccavano Kaandor, qualche volta Harn. Sono sempre riusciti a fermarli, anche se a prezzi altissimi, perché il loro numero era esiguo. Ma se dovesse arrivare il giorno in cui i demoni riusciranno a liberarsi completamente dall'incantesimo che li tiene prigionieri, ebbene quel giorno segnerebbe la distruzione dell'umanità. Ne sono certo".

Si chinò in avanti sul trono di granito. "E quel giorno, temo, è sempre più vicino".

Fire*Wolf sussultò, gli occhi incatenati a quelli del padre. "Continuate".

"Mi riferisco a una crociata... una crociata organizzata dal capo attuale della Casa di Harkaan. Le mie arti mi hanno rivelato qualcosa di questo piano. In questa crociata egli cercherà un'alleanza con la Stirpe dei

Demoni con l'intenzione di servirsi di loro per raggiungere i suoi scopi e poi di relegarli nuovamente nelle loro prigioni di ghiaccio. Ma, una volta liberati, i Demoni si rivolteranno contro di lui".
"E questo non dovrebbe farvi piacere?" chiese Fire*Wolf. "Significherà la fine degli Harkaan".
"Sì" annuì il vecchio mago, "ma significherà anche la fine dei Delai e di tutta l'umanità nelle terre di Harn e oltre. Non ci sarà nessuna dea Selina questa volta. I Demoni devono essere fermati, e poiché essi non *possono* essere fermati, allora i piani della Casa di Harkaan devono essere mandati all'aria prima che quelle maledette creature vengano liberate. C'è poco tempo, e io sto morendo. Perciò ti ho chiamato".
Per un attimo Fire*Wolf rimase in silenzio. Poi disse: "Voi volete che io fermi Lord Harkaan?"
Lord Xandine, il mago che diceva di essere suo padre, annuì.

*Un'altra decisione da prendere per Fire*Wolf, e di certo la più difficile e carica di conseguenze per il suo futuro. Una decisione difficilissima, perché egli non ha alcun modo per verificare l'autenticità di quanto narrato dal vecchio incappucciato. Inoltre ha già promesso di trovare la figlia di Baldar. Cosa può dunque rispondere? Accetterà? Se sì, vai al* ***103***. *Se no, vai al* ***112***.

**89**

Con un sibilo da felino la vecchia si lanciò all'attacco. Non volendo fare del male a un essere tanto debole e indifeso, Fire*Wolf lasciò andare l'elsa di Doombringer e cercò di afferrare il polso della vegliarda nel tentativo di farle cadere il coltello di mano.
Con sua grandissima sorpresa, il barbaro scoprì che in quel polso c'era molta più forza di quanto si aspettasse. In quell'attimo di consapevolezza, il coltello gli si posò all'altezza del cuore.

*Un pericolo inaspettato. Confronta la FORZA di Fire*Wolf con quella della vecchia che troverai nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Se è Fire*Wolf ad avere il punteggio più alto, vai al* ***95***. *Altrimenti, vai al* ***104***.

**90**

E non successe niente. Dopo un attimo Fire*Wolf, sentendosi un po' stupido, tornò a riconsiderare le sue possibilità.

*Aiutalo al* ***47***.

**91**

Forse a livello inconscio la vista aveva influenzato la sua scelta, perché in questo punto il giardino tratteneva ancora un po' della sua antica gloria; i suoi passi lo portarono verso un grande cespuglio di orchidee, in fiore e profumate malgrado la stagione.
Mano a mano che si avvicinava diventava sempre più consapevole del profumo, una fragranza invitante e muschiosa che sembrava insinuarsi tanto nelle sue narici quanto nella sua mente. Si fermò e aspirò a pieni polmoni. Poi sentì uno strano tremore percorrergli le gambe.

Il profumo e le sensazioni si fecero più forti e con suo grande stupore Fire*Wolf divenne all'improvviso consapevole di una sensazione piacevolissima che pervadeva il suo corpo.
Camminò accanto ai fiori e i suoi piedi lo trasportarono in mezzo ai petali, mentre la sensazione di piacere diventava sempre più intensa.
Tremante, Fire*Wolf si stese sul terreno, la mente in tumulto, il corpo del tutto incapace di resistere al profumo che era dappertutto attorno a lui. Ancora si ritrovò a sentire, *profondamente* sentire, quello strano e meraviglioso stordimento, quella stanchezza che fluiva nelle sue membra.

*Che strano modo di andarsene... eppure è proprio così. Non sembra ci sia alcuna magia qui. Fire*Wolf infatti si è imbattuto in una rara coltivazione di Orchidea della Passione, una pianta che assicura fertilità al proprio suolo intrappolando esemplari di vita organica, i quali muoiono in estasi e poi marciscono fornendo così concime (scusate la crudezza). Non c'è via di scampo. Fire*Wolf è forte e ben versato nell'arte dell'amore, ma nessun uomo è capace di resistere all'intensità di queste sensazioni a tempo indefinito. Non ci resta che andare ad aspettare al* ***13***.

**92**

La Spada del Destino sibilò tracciando un arco in aria con tale ferocia che avrebbe potuto essere l'Arcidiavolo in persona.
Un lampo di luce azzurra esplose all'improvviso quando la lama colpì Yveen. Fire*Wolf ebbe appena il tempo di vedere scomparire la figura della donna prima che l'ondata di energia passasse dalla lama nel suo braccio e successivamente in ogni fibra del suo corpo.

*Un flusso d'energia troppo potente per povere ossa umane. Vai al* ***13***.

**93**

Il pozzo era troppo stretto per uno della stazza di Fire*Wolf, ma ciononostante il barbaro riuscì a salire posando la schiena contro una parete e puntando le gambe contro l'altra.
Era difficile capire quanto stesse procedendo, visto lo strano movimento e l'oscurità più totale; aveva l'impressione di essere sceso per almeno due piani quando all'improvviso la parete su cui posava la schiena cominciò a cedere e a sgretolarsi.
Nell'attimo del pericolo, la mente di Fire*Wolf lavorò tanto febbrilmente che sembrò che il Tempo stesso si fosse fermato. Sapeva che stava per precipitare, ma sapeva anche che se avesse spinto con tutta la forza delle sue potentissime gambe avrebbe fatto crollare completamente la parete alle sue spalle.

*Una possibilità remota, ma l'unica per il nostro eroe di salvare la pelle. Gioca due dadi, moltiplica il risultato per 24 e poi confronta il totale con la somma di VELOCITÀ, FORZA e ABILITÀ attuali di Fire*Wolf. Se sono i punteggi del nostro eroe a essere più alti, vai al* ***113***. *Altrimenti vai al* ***13***.

## 94

Il potere gli percorse le membra come una fiamma. Una fiamma blu eruppe dalla mano che teneva il resto della polvere riducendola a cenere. Ma mentre la polvere bruciava, la sensazione di energia nel corpo di Fire*Wolf aumentò. Si sentì bene.

*E ne aveva ben donde. L'azione della polvere è a doppio effetto. Gli restituirà tutti i suoi punti di vita e gli darà una riserva di altri 10 PUNTI DI VITA per il prossimo combattimento. Inoltre, due punti vengono automaticamente aggiunti alla sua ABILITÀ. Una scoperta fortunata per Fire*Wolf. Ora vai al* ***43*** *e decidi cosa fare.*

## 95

Il coltello ruzzolò a terra con un rumore metallico e la vecchia gli domandò placidamente: "Cosa vuoi da me?"
"Non voglio farvi del male" Fire*Wolf si affrettò a rassicurarla. "Sto solo cercando un'uscita sicura da questo castello maledetto".
La vecchia scosse la testa: "Non c'è via sicura, a meno che non lo voglia il Signore del Castello".
"Il Signore del Castello? Il castello ha un signore in vita?"
"In vita?" la vecchia rise improvvisamente. "È questione di opinioni. Ma certo signore del castello è; si chiama Lord Xandine".
"Potete portarmi da lui?" chiese Fire*Wolf ansiosamente.
"Sì, se ti fidi di me. Perché prima di condurti da Lord Xandine devo renderti innocuo".

*Innocuo? Ecco qualcosa di completamente estraneo alla natura di Fire*Wolf. Certo che la prospettiva di incontrare il comandante del castello è alquanto invitante. Se Fire*Wolf acconsente, vai al* ***72***. *Altrimenti, vai al* ***114***.

## 96

Sentì freddo. Per un attimo pensò di stare immaginando la sensazione, ma il freddo sembrava salirgli dal cuore stesso. Esitò e si fermò. Il freddo gli stava entrando nelle ossa.
Faceva freddo. Così freddo.
E la terra stava risucchiando il calore del suo corpo...

*Un vortice di potere negativo, senza dubbio, di quelli che si trovano di tanto in tanto nella terra di Harn. Questi posti vengono sempre segnalati nei giardini o in qualsiasi altro posto frequentato da umani. Ma non qui. O forse le usuali protezioni si sono rotte. La risposta, in ogni caso, è di poca rilevanza per Fire*Wolf, che s'è già incamminato verso il* ***13***.

## 97

"E va bene" disse Fire*Wolf. "Se devo ascoltare, ascolterò".
Gli occhi verdi erano incatenati ai suoi. "Puoi chiamarmi demone, anche se quella non è la mia vera natura. Poche cose sono quello che sembrano nel castello di Xandine. È nella mia natura mettere alla prova i visitatori di questo posto; molti non hanno passato l'esame e sono morti. Quelli che l'hanno passato... be', è un'altra storia".
"E hai intenzione di mettere alla prova me?"

"Ti ho già messo alla prova" disse la donna. "Dimostri autocontrollo e sicurezza, i requisiti necessari per un mago di successo".
"Mago?" chiese Fire*Wolf. "Non so niente di magia, né desidero saperne".
"Forse" Yveen sorrise. "Ma se non vuoi avere a che fare con la magia, forse lei avrà a che fare con te". D'improvviso la donna gli tese la mano. "Il Signore del Castello desidera conoscerti, barbaro".
Il Signore del Castello? "E chi è questo signore?" chiese Fire*Wolf con sospetto.
"Ma Lord Xandine" disse la donna, la mano ancora tesa verso Fire*Wolf. "Vuoi venire?"

*E allora? Se Fire*Wolf è pronto a seguire questa strana e bellissima donna che potrebbe - ma forse no - essere un demone, vai al **72**. Altrimenti, vai al **105**.*

### 98

Con una sensazione di sollievo, si infilò nella scura entrata segreta.
Si trovava in un tunnel, le cui pareti erano viscide e coperte di muffa. Il soffitto era troppo basso per permettergli di camminare diritto, ma riusciva ad avanzare accucciato, la mano sempre vicina all'elsa di Doombringer.
Dopo forse tre o quattro metri, si imbatté in una solida barriera.

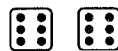
*Abbastanza prevedibile, forse. Se l'entrata si trovava originariamente al di sotto del livello del fossato, allora qualcosa impediva all'acqua di entrare lì dentro. Ma come farà adesso Fire*Wolf? Potrebbe cercare una levetta o qualche meccanismo del genere, nel qual caso vai al **106**. Oppure potrebbe cercare di abbattere la barriera con la forza, dal momento che il castello per la gran parte sta cadendo a pezzi, nel qual caso vai al **115**.*

### 99

Con uno sforzo quasi sovraumano Fire*Wolf si liberò il braccio. Servendosi di Doombringer con disperata ferocia, colpì il mostro che ora gli era quasi addosso.
Ebbe appena il tempo di intravvedere delle gambe irsute, degli occhi rosso fuoco e fattezze simili a quelle di un insetto gigante, con zanne che gocciavano veleno...
Poi si ritrovò a dover ancora combattere per aver salva la propria vita.

*Malgrado l'oscurità, Fire*Wolf sa benissimo cosa deve affrontare ora: un ragno tanto grande da poter inghiottire un intero carro, o un barbaro (quanto a questo) per colazione. Che è proprio quello che ha intenzione di fare il mostro. Fire*Wolf sopravviverà? C'è solo un modo per scoprirlo. Le caratteristiche del ragno si trovano nella solita "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Se Fire*Wolf vince il combattimento, vai all' **87**. Altrimenti non gli resta che il temutissimo **13**.*

### 100

Aspettò.
Vi fu un silenzio che sembrò distendersi fino all'eternità.
Dietro a lui gli sembrò di udire il prigioniero incatenato

lamentarsi debolmente. Poi, con un ruggito simile a un tuono, l'acqua si riversò nella sala sotterranea, travolgendo Fire*Wolf. Sentendosi le membra pervase dal gelo, il barbaro cercò di salire alla superficie. Ma la superficie si faceva sempre più lontana...

*Lontana quanto il* ***13***. *Accompagna il nostro eroe al fatidico paragrafo.*

**101**

Per un momento Fire*Wolf giacque intontito tra le macerie. Quandò cercò di muoversi, scoprì che anche il minimo movimento gli causava dolori tremendi per tutto il corpo.

*(Anche se è sopravvissuto alla caduta, metà dei suoi PUNTI DI VITA se ne sono andati.)*

Alla fine, comunque, riuscì a trovare le forze per guardarsi intorno. Era, a quel che sembrava, in una stanzetta in disuso la cui unica uscita era costituita dal foro nel soffitto proprio sopra la sua testa.

*E adesso? Ovviamente Fire*Wolf potrebbe risalire attraverso il buco e tornare là da dove è venuto, nel qual caso vai pure al* ***55***. *Potrebbe anche mettersi a cercare qualche porta segreta... nel qual caso, invece, vai al* ***107***.

**102**

La creatura doveva essere morta, e invece non lo era. Anche se la Spada del Destino ne aveva assorbito ogni traccia di vita, essa rimaneva orribilmente *visibile* davanti ai suoi occhi. Però almeno adesso non lo attaccava. Al contrario... si stava inchinando!

"Hai combattuto bene, insignificante mortale" osservò la creatura senza traccia alcuna di rancore. "Per te stesso e per me. Assorbendo l'energia vitale che mi tratteneva qui, hai reso possibile il mio ritorno al Pianeta cui appartengo. È la Legge della mia specie che debba ripagarti con un favore. Qual è il tuo desiderio?"

Fire*Wolf fissò il demone con scarsa simpatia, il respiro ancora affannato dopo il combattimento e a malapena in grado di parlare. Un favore? Da questo mostro? Tutto ciò che desiderava era di liberarsene il prima possibile. Quella *cosa* era un prodotto della magia, e Fire*Wolf aborriva la magia più di ogni altra cosa. Perciò rimase in silenzio.

Il demone scrollò le spalle. "Molto bene. Il tuo silenzio mi dice che in questo momento da me non vuoi niente. Ciononostante la Legge della mia specie esiste e io non posso infrangerla. Ti dovrò stare accanto, barbaro, fino a quando non accetterai un favore da me; dopo di che potrò andarmene. Ricorda il mio nome: Hamiel . Dovrai pronunciarlo solo una volta, e io verrò in tuo aiuto. Per adesso, arrivederci... fino a quando non mi evocherai".

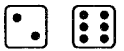
Fire*Wolf guardò la forma spettrale diventare sempre più pallida, traslucida, e poi scomparire. Il barbaro fu percorso da un brivido. Solo se si fosse trovato in serio pericolo di morte avrebbe evocato quella orrenda creatura!

*Ma sia come sia, ecco quello che Fire*Wolf ha guadagnato sconfiggendo il demone e liberandolo: un favore, e uno soltanto, dalla creatura infernale. Se*

*evocato in combattimento, Hamiel apparirà a combattere al fianco di Fire*Wolf, dotato degli stessi PUNTI DI VITA che appaiono nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Se evocato non in combattimento, il demone trasporterà Fire*Wolf a qualsiasi sezione già visitata dal nostro e gli restituirà anche tutti i PUNTI DI VITA da lui persi nel processo. Ora torna al* ***43*** *a riconsiderare le altre opzioni.*

### 103

Dopo un lunghissimo momento di esitazione, Fire*Wolf chinò il capo. Gli pareva che fossero le circostanze a decidere per lui, come se, misteriosamente, il suo destino fosse stato manipolato fin dall'infanzia per condurlo lì dove ora si trovava. Xandine era suo padre? Non aveva ragioni di dubitarlo: perché mai quel vecchio mago l'avrebbe ingannato su una questione del genere? E se era davvero suo padre, allora il destino di Fire*Wolf era legato a quello di lui per ragioni di sangue: anche questo era indubitabile. E, cosa ancora più importante, se ciò che Lord Xandine gli aveva detto riguardo alla Stirpe dei Demoni era vero, allora non c'era altra possibile scelta; perché cos'era più importante della salvezza dell'umanità intera?
Eppure Fire*Wolf rimaneva dubbioso. Aveva pur sempre dato la sua parola all'eremita, la cui figlia s'era impegnato a salvare, e - questioni di sangue o meno - l'educazione ricevuta nelle Terre Selvagge gli aveva insegnato a restare fedele alla parola data.
Sollevò la testa e fissò dritto negli occhi il padre. "C'è una cosa" disse. "Mi sono imbarcato in una missione cui non posso venire meno, perché ho dato la mia parola a un amico. Se dovrò combattere contro gli Harkaan, potrò farlo solo dopo avere rispettato le mie responsabilità".
"Gli Harkaan sono la tua prima responsabilità" disse Xandine. "Ciò nonostante, dal momento che ho vigilato su di te in questi ultimi giorni, so a cosa ti riferisci. E non è un ostacolo. In effetti, la donna che stai cercando potrebbe essere una pedina importante nella partita che stai per cominciare. La città verso cui sei diretto si trova sulla strada per Kaandor e dal momento che le nevi bloccano ancora il passaggio, puoi permetterti un breve ritardo. Ho detto *breve*". Xandine si alzò all'improvviso, il lungo mantello e il largo cappuccio che lo rendevano la personificazione perfetta dell'Antica Arte della Magia. "Ma prima che tu vada per la tua strada, devo fornirti dell'equipaggiamento di cui avrai bisogno".
Fire*Wolf rispose irritato: "Con questa maledetta spada ho ben poca necessità di altre armi".
Per la prima volta suo padre, Lord Xandine, sorrise. "Le armi che ho in mente sono di natura diversa. Per sconfiggere i Demoni, devi imparare le tecniche elementari della magia".
"No!" gridò Fire*Wolf, improvvisamente allarmato.
Gli occhi scintillanti del padre sembrarono penetrare nella sua anima come una lama nell'acqua.
"È necessario, figlio mio".

*Perciò, malgrado la ripugnanza che sente per quelle arti, il nostro barbaro sembra destinato a diventare un mago, o meglio, un mago-guerriero. Strane e*

*tortuose sono le vie del Destino. Ora segui Lord Xandine e Fire*Wolf che stanno uscendo dalla grande sala e vai al* ***119***.

**104**

La lama affondò.
Fire*Wolf sentì più sorpresa che dolore prima che l'oscurità della fine avvolgesse la sua anima e il suo corpo.

*Vai al* ***13.***

**105**

La Spada del Destino sibilò verso la gola della donna. Essa non si mosse per scansarsi, non fece alcun tentativo di opporsi, e i suoi occhi, incatenati a quelli di Fire*Wolf, non avevano alcuna espressione supplichevole. La lama colpì il bersaglio...
Non vi fu una sola goccia di sangue, mentre il collo rimase al suo posto. Invece Fire*Wolf sentì un dolore fortissimo al braccio.
Yveen sorrise. "Forse scoprirai che non è così semplice uccidermi". Con un gesto delicato della mano, essa gli scagliò contro un fascio di energia crepitante.

*Fire*Wolf ha rischiato troppo? Così sembrerebbe, ma ormai il dado è tratto, e solo altri lanci di dadi potranno metterlo in salvo dai guai. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" e dai un'occhiata ai valori delle caratteristiche di Yveen. Se Fire*Wolf sopravvive, devi andare al* ***97*** *ad ascoltare ciò che la giovane ha da dirgli. Altrimenti... be', non ti resta che il famigerato* ***13***.

**106**

Fire*Wolf tentò in tutti i modi di trovare un meccanismo nascosto che gli aprisse un passaggio.

*È ancora una volta una questione di fortuna. Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto. Confronta il totale con la FORTUNA di Fire*Wolf. Se il punteggio del nostro eroe è più alto, allora la fortuna gli sorride e tu puoi andare al* ***108***. *Se invece è più basso, torna con lui al* ***98*** *a riconsiderare le altre possibilità.*

**107**

Dopo aver cercato per un'eternità, Fire*Wolf dovette constatare che non vi erano porte segrete. Ritornò indietro arrampicandosi su per il buco nel soffitto e tornò sui bastioni.

*Dove lo seguiremo. Torna al* ***55*** *a riconsiderare le tue opzioni.*

**108**

Si sentì un forte *click* quando le dita di Fire*Wolf incontrarono il grilletto di un antico meccanismo: l'intera parete si spostò lateralmente con uno stridìo di pietre.
Quando lo spazio fu sufficiente, egli si mosse e venne quasi immediatamente bloccato da un'altra barriera identica alla prima. Esasperato, Fire*Wolf cominciò a cercare di nuovo, e mentre così faceva capì il perché di quella doppia barriera; dal momento che l'entrata segreta era sotto il livello del fossato, era stato necessario incorporare nella struttura del tunnel una sorta di gran-

de 'serratura' per impedire all'acqua di allagare il castello. Ora egli si trovava in mezzo a quella 'serratura'.
Come in precedenza, anche ora Fire*Wolf riuscì a trovare il meccanismo che regolava l'accesso.
In un attimo il grilletto fu tra le sue dita e non appena lo tirò la lastra di pietra alle sue spalle riscivolò nella posizione iniziale, bloccandogli l'uscita. Per un istante soltanto si domandò se la lastra di fronte a lui si sarebbe aperta o se invece il tempo non avesse reso inservibile il meccanismo. Ma poi sentì il rumore della pietra che grattava e sentì la vibrazione...
Quando l'ondata d'acqua lo investì con tutto il suo peso, Fire*Wolf non ebbe nemmeno il tempo di provare shock o sorpresa.

*Che errore terribile! Il tunnel non era un'entrata segreta al castello ma piuttosto il serbatoio principale che forniva acqua a tutto il castello, non usato da tanti anni ma ancora operativo. Intrappolato in quel mare d'acqua, il nostro eroe non ha alcuna speranza. Vai al* ***13***.

**109**

Fire*Wolf si lanciò attraverso l'apertura, che già si stava restringendo mentre la stanza girava attorno.
Con tutta la velocità che gli era possibile, corse verso l'uscita.

*Ma quanta VELOCITÀ gli sarà possibile? E basterà? Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto. Confronta il totale con la VELOCITÀ di Fire*Wolf. Se il punteggio di Fire*Wolf è più alto, vai al* ***116***. *Altrimenti, vai al* ***117***.

**110**

Fire*Wolf continuò vanamente a combattere contro il tentacolo che lo teneva prigioniero. Poteva avvertirne le vibrazioni e sentire la puzza che saliva da qualcosa di orribile che si trovava nelle buie profondità della fossa. Vide due occhi di fuoco farsi sempre più vicini, simili ai ceri di morte portati alle processioni dei defunti.
Poi la creatura gli fu addosso. Si rese vagamente conto della presenza di gambe mostruose e irsute che si agitavano, di un muso orrendo e di zanne che colavano veleno.
Poi l'essere lo colpì.

*Vai al* ***13***.

**111**

La porta si spalancò di colpo.
Fire*Wolf si volse a guardare il prigioniero. "Ora siamo liberi" disse.
"Tu sei libero, barbaro" disse l'altro. "Io sono morto. Prigionia e libertà sono parole senza senso per me. Salvati e trova Lord Xandine... è tutto quello che ti chiedo. Lasciami qui a marcire".
Ma Fire*Wolf non stava ascoltando. Con tutta la ferocia di un barbaro delle Terre Selvagge, si gettò sulle manette arrugginite. Malgrado il passare del tempo le catene tenevano, ma gli infissi che le assicuravano al muro erano instabili e in un attimo Fire*Wolf riuscì a staccarli dalla parete. Senza il loro supporto, il prigioniero crollò

a terra più simile a un sacco di stracci che a un essere umano.
"Riuscite a camminare?" chiese Fire*Wolf.
Nessuna risposta. Fire*Wolf si chinò a esaminare l'uomo. Non c'era alcun battito del cuore... era morto.
Il barbaro indietreggiò, superstiziosamente impaurito. Ma era davvero morto mentre gli parlava? Di certo adesso non si poteva fare più niente per aiutarlo, perciò senza ulteriori indugi, egli si voltò e si incamminò verso la porta aperta.
Mentre così faceva, un suono simile al ronzio di un insetto gigante raggiunse le sue orecchie, proveniente dal corridoio.
Esitò, poi estrasse Doombringer e avanzò. Non aveva altra scelta.
Il corridoio proseguiva diritto per almeno cinquanta metri, poi si apriva in una stanza circolare senza porte. Era da quella stanza che proveniva il ronzio. Mano a mano che si avvicinava, capì che la causa del rumore era meccanica: il pavimento della stanza, infatti, girava come una trottola... e non solo il pavimento. L'intera sala stava girando!
Mentre contemplava quella singolare camera rotonda, Fire*Wolf si accorse della presenza di un'uscita di fronte a lui e di un'altra apertura qualche metro più avanti. Ma poiché la stanza girava, entrambe le uscite si sarebbero chiuse, lasciandolo intrappolato lì dentro. Aveva tempo sufficiente ad attraversare la stanza prima che le uscite si bloccassero? Doveva tentare e buttarsi oppure rimanere dov'era e magari cercare di capire qual era il segreto del meccanismo?
Fire*Wolf era molto indeciso.

*Ma non può permettersi di indugiare a lungo. Se decide di restare e cercare il meccanismo, vai al* ***118***. *Se decide di attraversare la stanza di corsa e lanciarsi verso l'uscita, vai al* ***109***.

**112**

Fire*Wolf si voltò e si incamminò verso l'uscita della grande sala, i brividi che gli correvano lungo la schiena al pensiero dell'incantesimo che il mago avrebbe potuto scagliargli addosso. Padre o meno, non si fidava di quello stregone.
Ma Xandine gridò soltanto: "Aspetta!"
Fire*Wolf esitò e si fermò, si voltò e disse: "Non posso fare quello che mi chiedete. Ho dato la mia parola a un'altra persona".
"Questo" disse Xandine, "lo so già. Ma lascia che ti dica questo: l'Incantesimo del Tempo sta già cominciando a cedere. Soltanto un mago può sopravvivere al disastro che seguirà. Io sto morendo e sarò in grado di proteggere te, questo castello e questa valle ancora per poco. Se te ne vai adesso, il tuo destino è segnato".

*Informazione interessante... se è vera. Fire*Wolf ha la possibilità di cambiare idea. Se lo fa, vai al* ***119***. *Altrimenti vai al* ***120***.

**113**

La pietra cedette, e Fire*Wolf si ritrovò in una piccola stanza con pareti di pietra e pavimento di legno.
Si alzò in piedi in mezzo a un mucchio di calcinacci e macerie. C'era ben poco da vedere lì dentro. La stanza sembrava in disuso da molto tempo, coperta com'era di

polvere e ragnatele. Ma per lo meno c'era una porta che gli avrebbe permesso di uscire.
Fire*Wolf si incamminò... e il pavimento di legno cedette sotto i suoi piedi.

*Vita dura da eroi, dura in particolare per il nostro eroe, che in questo caso potrebbe benissimo rimanere ucciso. Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto; confronta il totale con la FORTUNA di Fire*Wolf. Se è il punteggio del nostro barbaro a mostare il numero più alto, vai al* ***101***. *Altrimenti, vai al temuto* ***13***.

### 114

"In tal caso, mio bel ragazzo" disse la vecchia, "io devo vincerti!"
Istintivamente la mano di Fire*Wolf scese all'elsa della Spada del Destino. Ma la donna non si mosse. Invece, intonò una nenia, simile alla ninna nanna.
Fire*Wolf la fissò stupefatto, domandandosi se non fosse impazzita. Ma quel suono sembrò investirlo da capo a piedi, rendendo pesanti le sue membra, mentre gli occhi della vecchia si facevano più grandi.
"Non preoccuparti, mio coraggioso guerriero" mormorò la vecchia lentamente. "Non devi temere niente da me. Niente..."
E la stanza sembrò svanire nel nulla...

*Vai al* ***72***.

### 115

Al quinto tentativo sentì la parete cedere, mentre qualche minuto dopo era già riuscito a praticare un foro grande abbastanza per poterci passare. Ma oltre alla prima barriera ne trovò subito un'altra...
Quando l'ondata d'acqua lo investì con tutto il suo peso, Fire*Wolf non ebbe nemmeno il tempo di provare shock o sorpresa.

*Che errore terribile! Il tunnel non era un'entrata segreta ma piuttosto il serbatoio principale che forniva acqua a tutto il castello, non usato da tanti anni ma ancora operativo. Intrappolato in quel mare d'acqua, il nostro eroe non ha alcuna speranza. Vai al* ***13***.

### 116

Fire*Wolf balzò e riuscì a passare proprio nell'attimo in cui la stanza ruotante chiuse l'uscita alle sue spalle.
E cadde!
Per un eternità rimase lì a ruzzolare nello spazio e nell'oscurità prima di perdere i sensi completamente.

*Vai al* ***44***.

### 117

Andò a sbattere contro la parete mentre l'uscita si bloccava davanti al suo naso. La stanza ruotante lo trasportò con sé per un po' prima che il movimento e il ronzio si fermassero.
Fire*Wolf giacque mezzo intontito, poi si alzò e prese a ispezionare la camera.
Non c'era via d'uscita.

*Nessuna via d'uscita. Il nostro eroe sopravviverà per un po', naturalmente, ma senza acqua e cibo la fine è inevitabile. Vai al* ***13***.

**118**

L'entrata si bloccò non appena il ronzio si fermò e la stanza smise di ruotare.
Immediatamente Fire*Wolf si mise a cercare il meccanismo.
Ma mano a mano che i minuti, le ore passavano, egli dovette riconoscere l'errore. Ovunque si trovasse il meccanismo, non era evidentemente alla sua portata. Davanti a lui c'era un'uscita bloccata, alle sue spalle la cella che aveva appena lasciato.
Il suo destino era inevitabile: un lungo, lento cammino verso la morte per fame.

*Vai al* ***13***.

# NELLE CRIPTE

**119**

"C'è poco tempo" disse Xandine. "Sento che l'Incantesimo del Tempo sta cedendo e io sono sempre meno in grado di tenerlo in vita. Dobbiamo dare subito inizio alla tua educazione di mago. Nient'altro può opporsi alla Stirpe di Demoni, e anche con l'aiuto della magia non possiamo essere sicuri della vittoria. Ma è nostro dovere tentare..."
"Lord Xandine" disse Fire*Wolf con voce esitante, come se ancora non fosse pronto a usare la parola 'padre', "io non ho nessuna inclinazione per la magia, né conosco le Arti Magiche".
"Lo so perfettamente. E non c'è certo tempo di prepararti come io mi sono preparato. Ma un modo esiste... anche se rischioso. Però è veloce".
"Qual è?"
"La magia" spiegò Xandine in tono grave, "altro non è che l'applicazione di potere. Il potere in se stesso è universale, ma tanto diffuso da non poter essere praticamente usato. Quando un uomo diventa mago, egli impara a trarre a sé il potere universale e a condensarlo, per così dire, nel proprio corpo. Una volta raggiunto questo risultato, il potere così immagazzinato può essere usato. Più potere un uomo ha, più forti saranno le sue arti magiche".
"Ma come si può accumulare potere?" chiese Fire*Wolf.
"In circostanze normali, molto lentamente" disse Xandi-

ne. "Il corpo umano non è abituato al potere e si può disintegrare se in esso si convoglia una quantità di potere troppo grande. Ma queste non sono circostanze normali. Dobbiamo trovare un modo per completare la tua preparazione nel giro di ore, forse di giorni, non certo di anni. Il che significa che l'unica cosa che ci resta sono le Prove".
"Le Prove?" fece eco Fire*Wolf.
"È un metodo usato in certe culture, alcune di esse molto primitive. Quando un uomo viene visto come destinato a diventare un mago, viene sottoposto a delle Prove che lo rendono immediatamente adatto a ricevere una grande quantità di potere indurendogli sia lo spirito che il corpo. L'essenza delle Prove è nella loro natura di esame del corpo e della mente... un esame molto duro, che la maggior parte degli aspiranti fallisce".
"E se fallisco?"
"Allora il nostro destino è segnato".
Padre e figlio camminarono l'uno a fianco all'altro fuori dalla sala delle udienze, attraverso un'anticamera e giù per una rampa di scale fino a una entrata di marmo. Una porta doppia era di fronte a loro, ma Xandine si diresse altrove. "All'interno del castello molte sono le zone irte di pericoli, ma nessuna è tanto insidiosa quanto le Cripte. Le ho disegnate di persona affinché costituissero una sorta di esame finale". Xandine si fermò davanti a una porta di quercia con delle fasce in ferro scuro, poi estrasse dalle pieghe del mantello una pesante chiave di metallo. "Oltre questa porta si trova una rampa di scale che conduce alle Cripte. È lì che devi andare, Fire*Wolf: nudo e disarmato".
"Non posso lasciare Doombringer" ribatté Fire*Wolf. "È legata a me da qualche strana magia che non capisco".
"La tua spada non ti accompagnerà nelle Cripte nemmeno se lo volessi" disse Xandine in tono confidenziale. "Le forze in azione lì sotto non lo permetterebbero. Comunque, se sopravviverai, la tua spada ti aspetterà qui dopo che te ne sarai andato... anche se te ne servirai meno che in passato".
"Dopo essere entrato, cosa devo fare?"
"Semplicemente sopravvivere" disse Xandine. "Cerca l'uscita che ti porterà fuori non solo dal castello, ma dalla stessa valle. Dopo di che potrai portare a termine la missione che hai accettato dall'eremita riguardante sua figlia. Poi dovrai affrontare i Demoni. Se sopravvivi alle Cripte, avrai altre armi in tuo potere per farlo. Altrimenti..." lasciò la frase a metà, e invero non c'era bisogno che la completasse.
Fire*Wolf respirò profondamente. "Aprite la porta" disse.

*Così, quasi per caso, il nostro eroe si sta per imbarcare in una nuova avventura. Seguilo nelle Cripte al* ***150***.

**120**

Ma Fire*Wolf scrollò le spalle e lasciò la sala, ancora aspettandosi di ricevere un attacco magico o qualcosa del genere. Non successe nulla.
Si trovava, scoprì, in una parte del castello che non aveva visto prima, anche se - immaginò - doveva averla attraversata per raggiungere la sala. Era un'anticamera arredata con tende e mobilio di grande ricchezza, molto

probabilmente la sala dove un tempo i visitatori venivano fatti attendere prima di essere ricevuti dal Signore del Castello. Ora però tutto mostrava segni di decadimento. C'era addirittura uno scheletro reclinato su una pila di cuscini orientali vicino alla porta. Mentre vi passava accanto, per qualche scherzo dell'immaginazione gli sembrò che esso si muovesse, ma quando si voltò a guardare non vide che un mucchio di ossa e nient'altro.
Era importante lasciare il castello prima possibile, lasciare la valle prima possibile. Perché, anche se Lord Xandine aveva mentito, di certo non avrebbe fatto male a Fire*Wolf mettere quanta più distanza poteva tra se stesso e quel posto maledetto.
Lasciò l'anticamera e si fermò in cima a una rampa di scale che scendeva curvando verso un salone d'ingresso in marmo bianco. Più avanti poteva vedere il grande portone a due ante che lo avrebbe condotto fuori.
Cominciò a scendere e sentì i gradini andare in frantumi sotto i suoi piedi.
Fire*Wolf si mise a correre.
C'erano persone che si stavano riversando nel salone, soprattutto giovani donne, e poi qualche uomo. Si stropicciò gli occhi, perché la prima impressione gli parve errata: non erano giovani, anzi erano di mezza età...no, erano proprio vecchi.
Le scale cedettero e lo scaraventarono in avanti, costringendolo ad afferarsi alla balaustra, la quale stava cadendo a pezzi anch'essa.
La gente nell'entrata stava cadendo, morendo... Vide una giovane e bellissima donna trasformarsi in un istante in un ammasso di ossa simile a quello che giaceva sui cuscini orientali accanto alla porta.
Sentì con le orecchie, ma non con il corpo, soffiare un vento impetuoso. Da qualche parte, lontano, qualcuno stava urlando. Le parole 'Incantesimo del Tempo' gli ritornarono con forza alla mente, mentre al suo fianco la Spada del Destino cominciò a ululare, desiderosa di risucchiare forza vitale da qualche arcana e terribile dimensione. Non poteva sentire niente... stava cadendo anche lui... ogni cosa, tutto il castello stava crollando, disintegrandosi...

*Così l'Incantesimo del Tempo finì, portandosi via anche il nostro eroe.* *Vai al* ***13***.

## 121

Non appena tolse gli occhi dal cristallo, Fire*Wolf vide un'iscrizione intagliata nel grezzo piedistallo della statua; era difficile da leggere, perché il tempo l'aveva quasi completamente cancellata, ma dopo attento esame riuscì a decifrare le parole.
Si trattava, con sua grande sorpresa, di una poesia.

*Oh tu, sappi, che mi sei vicino,*
*Hai messo piede nelle Cripte del Destino.*
*Mentre tu Potere cerchi, è evidente,*
*Io, mendicante, voglio oro, oro lucente.*
*Nella tua entrata l'uscita trovar potrai*
*Se sul cristallo ch'io reggo dell'oro metterai.*

Fire*Wolf si grattò la barba lunga. Le parole erano ben chiare, ma il loro significato risultava piuttosto criptico.

Questa era la sala d'entrata, la quale aveva non meno di cinque uscite apparentemente non sorvegliate. Ma come avrebbe potuto trovare dell'oro da mettere nel palmo della mano del mendicante? Non gli avevano forse tolto tutti i suoi averi prima di farlo entrare nelle Cripte?
Fire*Wolf si alzò. Non era un uomo paziente, e sapeva cavarsela meglio con i combattimenti che con gli indovinelli. C'erano cinque uscite aperte. Certo non era tanto ingenuo da pensare che ciascuna di esse lo avrebbe condotto direttamente fuori. Ma una doveva essere per forza quella giusta.
Ma quale...?

*Eh, già, quale? Per convenienza, numereremo le uscite da 1 a 5, dal momento che hanno tutte lo stesso aspetto. Ora devi scegliere per Fire*Wolf e possano gli dei guidare la tua intuizione. Se scegli l'uscita 1, vai al* ***129***. *Se scegli la 2, vai al* ***137***. *Se Scegli la 3, vai al* ***145***. *Se scegli la 4, vai al* ***156***. *Se scegli la 5, vai al* ***170***.

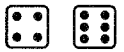
**122**

Fire*Wolf assaporò con piacere l'odore dell'aria fresca. Non era del tutto certo di come aveva raggiunto quel posto, ma si sentiva forte e pieno d'energia. Si sentiva *bene!*

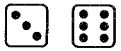
*E non stupisce. Adesso vai alla Sezione Speciale alla fine del libro, dove ti verrà spiegato in dettaglio ciò che il nostro eroe si è guadagnato. Dopo di che vai al* ***124***.

**123**

Il coperchio del sesto baule si spalancò. Fire*Wolf si avvicinò con cautela: all'interno giaceva un'unica, scintillante moneta d'oro.

*E con la moneta stretta in mano, Fire*Wolf scoprì che la porta della stanza si apriva con facilità. Vai al* ***180***.

# UNO STRANIERO A BELGARDIUM

**124**

Erano cambiate molte cose nel barbaro dacché egli aveva lasciato le Terre Selvagge, che pure gli avevano dato la sua prima educazione. In effetti c'erano ben pochi motivi per continuare a chiamarlo un barbaro.
Molti cambiamenti erano più che evidenti: non doveva più camminare mezzo nudo nella campagna di Harn; adesso indossava abiti che, non fosse stato per i suoi muscoli e per lo sguardo selvaggio dei suoi occhi, lo avrebbero identificato come un mercante. La Spada del Destino rimaneva al suo fianco, legata a lui da vincoli di magia e di Destino, ora però ben nascosta sotto le pieghe del suo mantello. E non viaggiava più a piedi ma in groppa a uno stallone nero, l'ultimo dono del padre morente, Lord Xandine, prima che l'Incantesimo del Tempo si esaurisse completamente e il castello maledetto e la valle incantata cadessero definitivamente in rovina. Aveva anche dell'oro nel borsello per la prima volta in vita sua, che gli avrebbe permesso di trascorrere le notti in taverne o locande lungo la via.
Ma alcuni mutamenti erano più sottili, meno avvertibili a un'occhiata superficiale. Fire*Wolf sembrava in qualche maniera più alto, forse a causa del modo in cui ora camminava. Era sempre stato un bell'uomo, e il suo fisico atletico aveva sempre attratto l'attenzione di chi gli era vicino. Ma ora in lui c'era un'aura sottile d'autorità che lo faceva apparire meno inquieto; i suoi occhi si guardavano intorno meno nervosamente, senza quello sguardo da bestia braccata al di fuori del suo habitat naturale. Aveva, insomma, l'aspetto di un uomo che sapeva chi era e dove stava andando. Forse era per via del sangue che sapeva scorrere nelle sue vene, o forse per le arti magiche che aveva dovuto imparare. Forse era un altro dono di Xandine, un dono più sottile dell'oro e del cavallo, o forse era soltanto la pacata accettazione del proprio destino, destino che l'avrebbe condotto prima a Belgardium e poi, una volta trovata la figlia di Baldar, verso le tetre e imponenti montagne al limitare di Harn e i pericoli di Kaandor. Qualunque fosse il motivo, quella sua nuova sicurezza era lì, percepibile da tutti.
Cavalcò attraverso terre che mutarono d'aspetto mano a mano che i giorni passavano. Dapprima i segni di vita umana erano stati piuttosto rari, ma ora erano più frequenti: casette, fattorie, magioni. Alla fine si imbatté in una locanda e capì che non avrebbe avuto più bisogno di trascorrere un'altra notte sotto le stelle. Inoltre, avrebbe potuto trovare indicazioni per raggiungere Belgardium, perché fino a ora, anche se sapeva di stare viaggiando più o meno verso la città costiera, non aveva mai saputo con certezza quale strada imboccare.
Guidò lo stallone verso l'acciottolato del cortile, smontò e chiamò a voce alta il locandiere. Alla sua chiamata rispose un ometto sottile, con il viso simile a quello di una donnola e occhietti scuri che si spostavano veloci, il quale emerse dalla taverna con un sorriso ossequioso ad accogliere il visitatore.

Ma Fire*Wolf non badò al locandiere, perché alle sue spalle, sulla soglia, vide una figura robusta e nerobarbuta che riconobbe all'istante. Era Tojar, il mercante di schiavi. Chissà quanti suoi compagni si trovavano là dentro?

*E adesso, cosa decide di fare Fire*Wolf? Un attacco immediato spedirebbe immediatamente Tojar al Creatore e permetterebbe al nostro di fuggire rapidamente. Forse però, con i suoi nuovi vestiti e tutto il resto, il ruffiano potrebbe non riconoscerlo. La scelta, come sempre, è tua. Se Fire*Wolf attacca, vai al* ***127***. *Altrimenti, vai al* ***163***.

**125**

Fire*Wolf tese la mano per prendere il cristallo. Non appena le sue dita toccarono la gemma, vi fu un'improvvisa e silenziosa esplosione di luce blu. Con incredibile violenza, Fire*Wolf venne scagliato all'indietro contro la parete di pietra.

Per un attimo rimase immobile e intontito, poi un po' alla volta si riprese. La statua era lì come prima, il cristallo che ancora baluginava di luce azzurra. Fire*Wolf si diede una rapida occhiata e appurò che tutte le ossa del suo corpo erano al proprio posto, anche se si sentiva molto debole. Con uno strano ronzio che gli risuonava nelle orecchie, si avvicinò alla statua.

*E il nostro ha tutte le ragioni di sentirsi debole, dal momento che ha perso un quarto dei suoi PUNTI DI VITA. Deve lasciar perdere il cristallo? Se sì, vai al* ***121***. *Se invece pensi che Fire*Wolf debba tentare di nuovo di prendere il cristallo, nella speranza che la violenza che lo proteggeva ora si sia scaricata, vai al* ***162***.

**126**

*La scatola esplode. Vai al* ***13***.

**127**

Più veloce del pensiero, la Spada del Destino comparve nelle mani di Fire*Wolf. Con un balzo egli fu oltre il locandiere e addosso a Tojar. L'omone venne colto completamente di sorpresa, perciò cadde all'indietro, annaspando in cerca dell'arma.

*Sorpreso o meno, Tojar rimane un formidabile avversario. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" e ricorda che Fire*Wolf ha il vantaggio del primo colpo, poi calcola il risultato del combattimento. Se Fire*Wolf perde, vai al* ***13***. *Se vince, vai al* ***134***.

**128**

Legarono rapidamente le lenzuola l'una all'altra, assicurarono una delle estremità alla gamba del letto e poi calarono la fune di fortuna dalla finestra.

Fire*Wolf si fermò un attimo prima di scendere. "Non ti ho ancora ringraziato. Come ti chiami?"

"Landa" rispose la ragazza.

"Allora grazie, Landa. E ancora una cosa: i mercanti del nord che vogliono uccidermi... hanno altri schiavi con loro?"

Landa annuì.

"Dove sono tenuti prigionieri?"

"Nelle stalle" disse la ragazza.
Senza dire altro, Fire*Wolf si calò dalla finestra e raggiunse il cortile senza incidenti.
Le stalle avevano chiavistelli ma non lucchetti. La fortuna lo assistette, perché dietro la prima porta che aprì trovò il suo stallone. Lavorando con intesità febbrile sellò l'animale e lo condusse fuori. Poi tirò il chiavistello delle altre porte facendo bene attenzione a non disturbare gli animali. Se voleva liberare gli schiavi, doveva almeno fare in modo che i mercanti non potessero inseguirli, e per questo un piano ce l'aveva.
Ma prima c'era qualcos'altro. Cominciò a cercare metodicamente le stalle dove erano tenuti prigionieri gli schiavi, ma prima che avesse il tempo di trovarli, una voce rude gridò "Ehi, tu! Cosa stai facendo?"
Fire*Wolf si voltò e si ritrovò a fronteggiare altri due mercanti di schiavi, affiancati dal locandiere, non più ossequioso ma armato di una lama scintillante.

*Combattere o scappare? Ancora una volta una decisione da prendere. Però combattere contro i tre uomini significherebbe fare un gran trambusto e allertare gli altri mercanti nella taverna. Lo stallone nero, d'altra parte, è facilmente raggiungibile, e con un balzo Fire*Wolf potrebbe stare già cavalcando verso Belgardium prima che i ruffiani abbiano il tempo di accorgersi di quanto è successo. Se Fire*Wolf decide di combattere, vai alla "Tabella delle Caratteristiche" e calcola il risultato del combattimento. Se rimane ucciso, vai al* ***13****. Altrimenti vai al* ***149****. Se invece decide di fuggire, vai al* ***139****.*

## 129

Si ritrovò in uno stretto corridoio che proseguiva per circa dieci metri verso nord-est prima di girare verso est. Dapprima esitò, perché né il soffitto basso né la scarsa illuminazione gli piacevano molto, ma poi rifletté che comunque, se assalito da qualche creatura, non c'era molto che avrebbe potuto fare lì dentro. La Spada del Destino, come aveva predetto Xandine, non era più al suo fianco, e non aveva né armi né armature: solo la sua astuzia e la sua abilità. Forse non sarebbe bastato, ma era tutto ciò che aveva.
Fire*Wolf tirò un profondo respiro e avanzò.
Il corridoio a est lo portò all'entrata di una stanza che misurava circa otto metri quadrati, sprovvista di arredamento o di qualsiasi altra cosa, tranne che per una moneta d'oro che scintillava al centro del pavimento. Dall'altra parte della stanza c'era un'uscita aperta.
Senza esitare Fire*Wolf entrò.
Immediatamente il soffitto gli piombò addosso, quasi volesse schiacciarlo come un gigante schiaccia un topolino. D'istinto Fire*Wolf si gettò a terra, e con suo profondo sollievo il soffitto si fermò a meno di un metro dalla sua testa.
Ma fu un sollievo di breve durata, perché ora Fire*Wolf si accorse che, mentre il soffitto scendeva, grosse sbarre di metallo si erano levate a bloccare entrambe le uscite.
E adesso?
Strisciò verso l'uscita (con abbastanza presenza di spirito da portarsi dietro la moneta d'oro) e saggiò le sbarre: erano ben fisse e impiantate nel terreno, ma Fire*Wolf pensò che forse avrebbe potuto piegarle. Era

assolutamente deciso a provare. Dopo tutto, non aveva altra speranza.

*Speranza può averne quanta vuole, ma FORZA ne avrà a sufficienza? Solo tu puoi dirlo. Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto. Confronta il totale con la FORZA del nostro eroe. Se il punteggio di Fire*Wolf è il numero più alto, allora vuol dire che egli riesce a piegare le sbarre e a scappare, nel qual caso vai al **180**. Se il punteggio è il numero più basso, allora non ti resta che trascinarti tristemente al **13**.*

**130**

Fire*Wolf si alzò in piedi. Gli occhi si erano ormai abituati all'oscurità, perciò riuscì a distinguere i contorni del modesto mobilio che arredava la stanza in cui si trovava: un letto, un armadio, una finestra con tendaggi pesanti, una porta...
Provò ad aprire la porta e constatò, senza sorpresa, che era chiusa a chiave. Si trovava a metà strada dalla finestra quando un debole rumore lo fece fermare: il gentile fruscìo di una chiave che girava nella toppa. Si voltò appena in tempo per vedere una riga sottile di luce che si allargava lentamente.
La Spada del Destino era ancora nella sua mano.

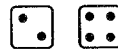
*E Fire*Wolf ha la possibilità di adoperarla in un attacco a sorpresa. Vuole attaccare? Se sì, vai al **138**. Se invece Fire*Wolf preferisce aspettare e vedere chi sta entrando, vai al **167**.*

**131**

Fire*Wolf ripulì la spada in mezzo alla carneficina. Dietro a sé sentì un passo leggero, si voltò e riconobbe Landa, gli occhi spalancati per l'orrore.
Il volto corrucciato, Fire*Wolf mormorò: "Mi dispiace per tuo padre, ma è stato lui ad attaccare, e io non ho avuto alternativa".
Con sorpresa di lui, la ragazza scrollò le spalle. "Era il mio patrigno e un uomo malvagio. Mi hai fatto un favore togliendogli la vita".
"Ma che ne sarà di te?"
"Ho la locanda. Sono giovane, ma ho aiutato nel lavoro fin da quando ero piccola e certo sono in grado di portare avanti il locale da sola. E tu, mercante? Se sei un mercante...."
Fire*Wolf ignorò la domanda. "I miei affari mi aspettano. Per prima cosa, gli schiavi devono essere liberati. Sai dove li tengono?"
"Nelle stalle sul retro" disse Landa. "Li libererò subito".
"E io" disse Fire*Wolf, "metterò un po' d'ordine qui".

*Una piacevole variazione al susseguirsi di avventure. Ma ora Fire*Wolf ha cose più importanti da fare. Vai al **135**.*

**132**

Il coperchio del quarto baule si spalancò e il primo baule scomparì in un battibaleno.
Fire*Wolf si chinò a esaminare il contenitore: era vuoto. E ora?

*Ora le cose sono piuttosto semplici: gioca di nuovo un dado. Ignora qualsiasi 1 o qualsiasi 4. Se fai 2, vai al* ***175****. Se fai 3, vai al* ***141****. Se fai 5, vai al* ***148****. Se fai 6, vai al* ***123****.*

## 133

"No!" esclamò Fire*Wolf. "Scappare da uomini come questi significa scappare per tutta la vita". Spinse da parte la ragazza esterefatta e corse giù per le scale di legno, la Spada del Destino che fremeva esultante nella sua mano. La banda di mercanti di schiavi, tutti con barbe e mantelli neri proprio come li ricordava lui, era nella taverna di sotto, impegnata a bere birra alla luce delle lampade. La sua improvvisa comparsa li prese di sorpresa, così nel giro di pochi secondi tre mercanti giacevano già morti stecchiti a terra, finiti dalla furia demoniaca di Doombringer. Di quelli che restavano nella sala, due erano disarmati e uno era ubriaco, perciò scapparono gridando per la paura.
Ma altri due rimasero e si scagliarono come furie addosso a Fire*Wolf. E mentre questi partivano all'attacco, il locandiere apparve dal retro della stanza, spada alla mano.

*Perciò l'attacco di Fire*Wolf non è stato tanto avventato come poteva sembrare all'inizio. Comunque rimangono ancora tre nemici da sconfiggere. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro e calcola il risultato del combattimento. Fire*Wolf perde? Vai al* ***13****. Fire*Wolf vince? Vai al* ***131****.*

## 134

Fire*Wolf sentì l'ondata d'energia fluire da Doombringer attraverso il suo braccio non appena il suo avversario morì. E in quel medesimo istante, l'universo sembrò esplodere in un lampo di dolore. Poi fu l'oscurità.
Si svegliò in una stanza buia, armi e braccia legate. La testa gli martellava in maniera abominevole. Dopo un attimo mise insieme i pensieri malgrado il dolore e mormorò piano: "Doombringer...?"
"Sono qui, barbaro" la voce soave echeggiò nella sua mente.
"Cosa è successo?"
"Il locandiere ti ha colpito alle spalle e poi ha chiamato i compagni del mercante di schiavi. Gli hanno dato dell'oro come ricompensa".
"Perciò sono prigioniero nella locanda?"
"Esatto".
"Dove sei?" domandò Fire*Wolf. "Non riesco a vederti".
"Dietro a te, barbaro. Mi avevano allontanato da te, ma naturalmente i lacci del Destino e della Magia mi hanno ricondotto qui".
"Puoi liberarmi?"
"Non posso fare niente senza il tuo tocco, barbaro" disse la voce morbida.
Immediatamente Fire*Wolf cominciò ad armeggiare nella direzione in cui i suoi istinti gli dicevano si trovava Doombringer. Alla fine la mano legata raggiunse l'arma.
"Ora!" sibilò.
La spada mormorò, poi si torse nella sua mano e tagliò le corde che gli legavano le gambe. Un'ondata di nausea attraversò il corpo di Fire*Wolf, che immediatamente

capì: era nella natura della spada assorbire energia vitale quando veniva impiegata. In assenza di nemici, essa si nutriva della riserva di Fire*Wolf.
A fatica, Fire*Wolf mormorò: "Le mani, ora".
"Naturalmente" sussurrò la voce di seta nella sua mente.

*Questo è molto probabilmente un affare assai più pericoloso di quanto Fire*Wolf non immagini. Ogni utilizzo di Fire*Wolf assorbirà un numero di PUNTI DI VITA da Fire*Wolf pari al totale di un lancio di dadi moltiplicato per quattro. E Fire*Wolf la sta già usando per la seconda volta. Fai i dovuti calcoli. Se tutti i PUNTI DI VITA di Fire*Wolf vengono assorbiti,* *vai al* ***13****. Altrimenti, vai al* ***130****.*

**135**

Al sorgere del sole Fire*Wolf era già sulla via, spinto da una fretta curiosa e istintiva. Anche il suo cavallo nero sembrava stranamente nervoso: soffiava e scalpitava come se minacciato da qualcosa di invisibile a ogni curva.
La strada era stranamente deserta, e ora che ci pensava Fire*Wolf si accorse di aver incontrato pochissimi viaggiatori da quando aveva lasciato la taverna e i suoi vecchi amici, i mercanti di schiavi. Era davvero singolare, dal momento che sapeva di stare avvicinandosi alla città di Belgardium, situata sulla costa, un centro commerciale popolatissimo e affollato da mercanti e marinai di ogni tipo. Ci sarebbero dovuti essere molti più viaggiatori: carovane di mrcanti, pellegrini, mercenari, frati mendicanti, cacciatori di fortuna... l'intera gamma di vagabondi e viaggiatori professionisti che di solito ravvivano le strade di una grande città. Eppure non vedeva nessuno. Avrebbe potuto essere l'unica anima in tutta Harn, a giudicare dal tratto di via che stava percorrendo.
Pensò che forse s'era perso, ma ora aveva le mappe dategli dal mago Xandine, colui che sosteneva di essere suo padre, ed erano mappe che s'erano rivelate molto accurate ed esatte. Per esempio adesso la strada stava salendo, e così indicava la mappa. Ben presto sarebbe arrivato in cima e avrebbe guardato in basso sull'ampio e antico cratere nel quale sorgeva Belgardium, proprio vicino al mare, posizione che aveva determinato il suo destino come centro commerciale di grande importanza.
Lo stallone indietreggiò all'improvviso, poi si fermò, tremante. Fire*Wolf rimase immobile anche lui, in ascolto. La bestia non era per natura capricciosa, e lui capì immediatamente che qualcosa l'aveva spavantata, la stava ancora spaventando. Il suo udito, molto più fine di quello di Fire*Wolf, aveva forse captato qualcosa.
E un attimo dopo anche il barbaro sentì qualcosa: un borbottìo distante, una sorta di rombo, un inizio di terremoto; poi, tale da far gelare il sangue nelle vene, il debole lamento del dolore, come un coro spettrale di anime in tormento.
Era quest'ultimo rumore ad aver spaventato lo stallone. Mano a mano che aumentava di volume, il grande cavallo nero diventava sempre più nervoso fino a quando Fire*Wolf non fu costretto a smontare e a camminargli a fianco, mormorandogli all'orecchio di stare calmo.
Fu così, la mano destra vicino all'elsa della Spada del Destino - ormai un'abitudine - nella sinistra la briglia del cavallo, che nell'aria grigia del mattino Fire*Wolf

percepì, dapprima debole poi sempre più forte, la sensazione di un grande, immenso disastro.

*Ma cosa? Cosa poteva essere successo? Corri al* ***143*** *per scoprirlo.*

### 136

Così un esausto Fire*Wolf uscì barcollando dalla locanda per raggiungere il suo cavallo. Nelle stalle trovò i prigionieri dei mercanti di schiavi e li liberò, sentendosi però stranamente sconfitto.
Ma il suo destino era segnato, e lui lo sapeva. La strada per Belgardium si stendeva di fronte a lui.

*Vai al* ***135***.

### 137

Il corridoio proseguì verso nord-ovest prima di girare verso ovest. Fire*Wolf lo seguì con considerevole trepidazione fino a quando non si ritrovò di fronte a una porta di legno. Si aspettava di trovarla chiusa a chiave, e invece, quando spinse la maniglia, la porta si aprì senza opporre resistenza.
Si ritrovò in una vasta stanza rettangolare dotata di un'unica uscita. In mezzo alla stanza erano sistemati a intervalli regolari sei bauli di legno con i bordi e le chiusure in ferro. Accanto ai bauli si trovava un grande dado di cristallo, con le facce grandi quasi trenta centimetri quadrati e i numeri di rubino: un manufatto magico, senza dubbio.

Fire*Wolf cercò di aprire i bauli, ma non vi riuscì. Cercò di uscire, ma la porta era chiusa a chiave; poi tornò alla porta da cui era entrato e la trovò chiusa anch'essa.
Dopo un attimo, Fire*Wolf raccolse il dado di cristallo...

*No, non esplode né danneggia il nostro eroe in altro modo. Si tratta, in effetti, della sua Prova della Fortuna. Gioca un dado (non di cristallo) per Fire*Wolf per scoprire se sopravviverà a questa Prova. Se fai 1, vai al* ***166***. *Se fai 2, vai al* ***175***. *Se fai 3, vai al* ***141***. *Se fai 4, vai al* ***132***. *Se fai 5, vai al* ***148***. *Se fai 6, vai al* ***123***.

### 138

La Spada del Destino sibilò in aria.
L'intruso non aveva una sola possibilità di sopravvivere, e la lama demoniaca si abbeverò dell'acqua della sua anima. Il corpo cadde ai piedi di Fire*Wolf, illuminato dal fascio di luce che proveniva da fuori.
Solo che non era di un mercante, né del locandiere, e non era affatto il corpo di un uomo, ma di una ragazza sottile non più che sedicenne.
Sentendosi quasi male, Fire*Wolf si allontanò dal corpo insanguinato. Ormai non c'era più niente da fare.

*O forse qualcosa ancora c'è? Un rapido incantesimo di Resurrezione potrebbe servire all'occasione, se Fire*Wolf ha abbastanza POTERE per lanciarlo. Se è questa la decisione che prende e l'incantesimo ha successo, vai al* ***167***. *Se invece Fire*Wolf decide altrimenti, o se l'incantesimo non riesce, vai al* ***147***.

## 139

Fire*Wolf agì senza un attimo di esitazione e si avventò sul gruppo con tale ferocia che i tre indietreggiarono allarmati. Ma non tentò di colpirli, anzi, approfittò dell'opportunità per oltrepassarli e balzare agilmente in groppa allo stallone che lo aspettava. Il cancello d'entrata era aperto, ma lui lo ignorò e si diresse verso le stalle, afferrandosi alla criniera del cavallo e sfruttando tutta la sua abilità di cavallerizzo, spalancò le porte una dopo l'altra al galoppo lanciando grida di incoraggiamento.

In un attimo il cortile si popolò di cavalli e schiavi in fuga. Sorridendo soddisfatto, Fire*Wolf piantò i talloni nei fianchi dello stallone e spronò l'animale verso il cancello. Nessuno lo avrebbe inseguito per quella notte, e lui poteva proseguire la sua missione.

*Vai al* ***135***.

## 140

*(Aggiungi un punto all'ABILITÀ di Fire*Wolf.)*

Baldar si alzò in piedi con una risata lievemente imbarazzata. "Pare proprio che ti abbia sottovalutato, Mangiatore di Funghi" osservò. "Non sei solo un abile combattente, ma un guerriero dotato di grande abilità e determinazione. Scrollò le spalle. "Ciononostante, una cosa è battere un vecchio, un'altra è sopravvivere ai rigori di Belgardium".

"Belgardium?" gli fece eco Fire*Wolf, il respiro un po' affannato, perché, a onor del vero, il vecchio s'era rivelato un avversario ben più arduo di quello che aveva previsto.

"Un grande paese o una piccola città, dipende dai punti di vista" disse Baldar, "con poche ragioni per essere famosa e un unico elemento che la rende importante: io ho vissuto lì per molti anni prima di scoprire che la mia compagnia era di gran lunga preferibile a quella di ladri e mascalzoni. Ho una mezza idea di mandarti là".

Fire*Wolf si appoggiò contro un masso vicino e fissò il vecchio. "Perché dovrei andare a Belgardium?"

"Beh, potrei dire perché ti ho salvato la vita, e persino un barbaro delle Terre Selvagge deve avere un briciolo di senso del dovere. O forse potrei dire che per uno spirito avventuroso, giovane e inquieto e senza meta, Belgardium potrebbe rappresentare una destinazione accettabile".

"Non fa una grinza" assentì saggiamente Fire*Wolf, "ma poi sarei costretto a chiederti *perché* vuoi mandarmi a Belgardium".

"Allora, se è una spiegazione completa quella che vuoi, rientriamo nella grotta".

*Vai al* ***144***.

## 141

Il coperchio del terzo baule si spalancò. Contemporaneamente, e con incredibile precisione, gli altri bauli scomparvero come fiamme improvvisamente spente dal vento.

Fire*Wolf guardò nell'unico baule che restava.

Era vuoto.

*Niente di nuovo per Fire*Wolf. Ora, comunque, troverà l'uscita aperta. Il corridoio in cui si troverà lo*

*condurrà nella stanza della statua, da dove potrà scegliere un'altra uscita o anche di ritornare nella stanza dei bauli e del dado di cristallo. Ecco i numeri dei paragrafi:* ***129****...* ***137*** *(dado e bauli)...* ***145****...* ***156****...****170****.*

## 142

*Vai al* ***133****.*

## 143

Arrivarono a decine, a centinaia, a migliaia...in cenci, sanguinanti, inciampando, uomini, donne e bambini, i loro poveri averi accatastati su carri di legno, alcuni spinti debolmente dalla gente stessa, alcuni tirati da muli e cavalli.

C'erano giovani e vecchi, ricchi e poveri, colonne di soldati feriti che arrancavano uno accanto all'altro nel vago ricordo di una ormai lontana disciplina militare, mercanti un tempo ricchi, aristocratici con nient'altro che i loro abiti una volta sontuosi a distinguerli dalla gente comune. C'erano uomini e donne mezzi nudi che tremavano al freddo del mattino, guerrieri con armi rotte e ferite purulente, preti che inciampavano recitando il rosario e mormorando preghiere ai loro dei. Si tenevano sulla strada con la determinazione tipica delle formiche in marcia, ma non vi era coesione o meta comune. Inciampavano, barcollavano e quelli che cadevano non venivano aiutati a rialzarsi; cercavano di farlo da soli oppure rimanevano lì a terra, inerti. Non c'era paura sui loro visi, dal ragazzo imberbe al vecchio venerabile, e tra loro quelli più impauriti sembravano essere i preti. Un'espressione di stanchezza estrema era stampata a chiare lettere sui volti di quei disgraziati che si affrettavano, si affrettavano come animali in fuga al di là dell'umana resistenza come se null'altro importasse che il continuare a muoversi.

E da questa carovana di spettri si levava un lamento angoscioso come se i suoi membri stessero levando il loro ultimo grido di protesta verso il cielo.

"Ferma!" gridò Fire*Wolf e fu ignorato. Le figure gli passarono accanto inciampando come se si trovasse a un miglio da quella strada. Nessuno si voltò a guardarlo, nessuno diede segno di accorgersi della sua presenza.

"Che cos'è successo?" Fire*Wolf gridò, sempre più allarmato. Chi erano queste persone? Da dove venivano? Che disastro s'era mai abbattuto su di loro? Avanzò direttamente verso un vecchio prete dall'aspetto fragile, lo afferrò per un braccio e lo costrinse a fermarsi.

E soltanto allora, quando guardò in quegli occhi pieni di dolore, Fire*Wolf si rese conto che l'uomo era cieco. L'istinto lo fece voltare e i suoi sospetti trovarono conferma. Erano tutti ciechi. Tutti, donne uomini e bambini, tutti ciechi all'inseguimento di una visione interiore o in fuga da qualche incubo oscuro, gli occhi privi di pupille fissi nel vuoto.

"Che cosa è successo?" chiese Fire*Wolf al prete, più gentilmente questa volta.

Il vecchio mormorò come uno che avesse perso il ben dell'intelletto. Per un attimo Fire*Wolf pensò che non avrebbe ricevuto una risposta lucida, poi una vaga rassomiglianza all'antica fede che una volta riscaldava

il suo spirito diede al sacerdote la forza di rispondere, un'unica parola che comprendeva un universo di significati:

"Demoni!"

"La Stirpe dei Demoni?" chiese Fire*Wolf.

"Hanno attaccato Belgardium durante la notte. La città è in rovina".

Folgorato dalla notizia, Fire*Wolf gli lasciò andare il braccio. Il sacerdote inciampò indietro e si riunì alla folla barcollante. I Demoni avevano attaccato Belgardium? Ma era impossibile! Xandine aveva avvertito che c'era poco tempo, ma aveva comunque promesso che del tempo ce n'era ancora. Gli Harkaan non potevano muoversi fino a quando i passi di montagna non si liberavano dalla neve dell'inverno, e prima che i ghiacci si sciogliessero rimanevano ancora due settimane. Ciononostante i Demoni erano venuti e avevano distrutto una città. Come?

In un attimo di consapevolezza, Fire*Wolf sentì il suo destino crollargli addosso come una valanga. Dove finiva il suo obbligo con l'eremita Baldar ora? Yalena si trovava forse in mezzo a quei ciechi fuggiaschi? O era morta tra le rovine di Belgardium? E poteva forse permettersi di pensare a Yalena ora? Non era altro che un nome per lui, una visione della mente di suo padre, l'eremita, che non poteva sapere per certo se lei si trovasse o no a Belgardium quando i Demoni avevano attaccato. Che cosa doveva fare? Cosa doveva, dopo tutto, a Baldar? L'uomo gli aveva salvato la vita, ma sembrava che tutto fosse successo secoli or sono, in un altro mondo, e la comparsa dei Demoni non toglieva importanza a qualsiasi altra considerazione? Non doveva forse dimenticarsi della figlia dell'eremita e concentrarsi completamente su rischi più importanti?

*Intricate sono le vie del Destino di Fire*Wolf. Ma che fare? Doveva proseguire verso Belgardium in cerca di un cadavere? O doveva tentare di scoprire qualcosa di più sull'attacco della Stirpe dei Demoni interrogando quei fuggiaschi? Se Fire*Wolf va a Belgardium, vai al* ***146***. *Se interroga i fuggiaschi, vai al* ***151***.

## 144

Una volta nella grotta, Baldar si distese sulla paglia, come se il duello gli fosse costato più energia di quella che sembrava all'apparenza. Ciononostante, la sua voce risuonò forte mentre parlava: "Non credere, poiché mi trovi a vivere in povertà al limitare delle Terre Selvagge come un nomade, che io sia veramente tale, Fire*Wolf. Preferisco stare da solo, come già sai. Ma forse questo non l'avrei mai capito se non fosse stato per una serie di disgrazie che mi sono capitate molti anni or sono.

"Una volta ero un giovane testardo e duro, proprio come te. Lasciai il villaggio in cui ero nato per avventurarmi nel mondo di Harn e fare fortuna. Il fato mi portò a Belgardium, dove invero gli affari prosperarono, ma alle spese di persone piuttosto altolocate, come spesso accade in questi casi. Non che la cosa mi preoccupasse: ero forte e testardo, come ho già detto. Ed ero anche innamorato, una notevole fonte di distrazione, debbo dire. Risolto qualche problema con la famiglia di lei, sposai la donna che amavo e vivemmo felici per due

anni, fino a quando lei non morì dando alla luce la nostra prima e unica figlia, che decidemmo di chiamare Yalena.
"La nascita di Yalena mi diede poca gioia: ero troppo sconvolto dalla morte di mia moglie. Affidai la bimba alle cure di altre donne e mi rituffai negli affari per dimenticare il dolore. Fu proprio allora che, accorgendosi della mia debolezza, alcuni tra i più potenti dei miei nemici mi colpirono. I dettagli non sono importanti, ti basti sapere che fui costretto a scappare, lasciando Yalena e portando con me soltanto una piccolissima parte della fortuna che avevo ammassato. Anche quel poco lo persi in brevissimo tempo, cosicché per un po' girovagai ad Harn sopravvivendo d'astuzia e, più avanti, grazie anche alla mia abilità di guerriero. Ne ho spediti parecchi oltre il Velo della Morte, Fire*Wolf, perché avevo in me molto risentimento e molta cattiveria.
"Ma venne il giorno in cui mi stancai di uccidere, e ancor più di quelli che per uccidere mi pagavano. Incontrai una vecchia, che ormai deve essere morta da tempo, il cui nome era Coranna, anche se pochi lo sapevano: la chiamavano la Strega, certe volte l'Oracolo. Ero un ateo, a quel tempo, ma scoprii che essa aveva il Potere. Lesse nel mio passato come un monaco legge la pergamena, e sebbene avessimo poco in comune, diventammo amici. Fu lei a mandarmi qui al limitare delle Terre Selvagge, avendo scoperto grazie alle sue Arti che alcuni dei miei nemici mi cercavano ancora per uccidermi.
"Coranna previde che avrei finito i miei giorni qui al confine con le Terre Selvagge e che qui sarei stato più felice che in qualsiasi altro posto in cui avevo già vissuto. Non credetti alle sue parole, allora, anche se ci credo adesso, ma una vita come la mia ha il potere di cambiare un uomo, di renderlo più forte e autosufficiente; gli garantisce una visione più completa delle cose e una chiara filosofia: questi sono doni più preziosi dell'oro, Fire*Wolf, e in ultima analisi più soddisfacenti anche dell'avventura stessa.
"E così oggi tu mi trovi, e sempre mi troverai, con ben poco interesse per il mondo e i suoi dolori. Ma un giorno e una notte prima che tu incappassi all'interno del mio orizzonte, io feci un sogno: sognai mia figlia, Yalena, ora una donna ancor più bella di sua madre. Ho sognato che un grave pericolo la minacciava, anche se non sono riuscito a capire la natura di questo pericolo. Nel mio sogno sapevo che per salvare la sua vita, Yalena doveva nascondersi in un luogo tanto pericoloso che nessun uomo avrebbe osato seguirla. Il nome di questo luogo mi è stato rivelato: Kraal".
"Kraal?" fece eco Fire*Wolf, affascinato dalla storia del vecchio.
"La sua natura e locazione mi sono del tutto sconosciute" ammise Baldar, "anche se nella mia vita ho viaggiato parecchio. Nonostante ciò, so che questo posto esiste perché così mi è stato rivelato in sogno".
"E come sai d'aver sognato il vero, Vecchio?" chiese Fire*Wolf con cautela.
"Perché ho visto qualcun altro accanto a mia figlia, nel sogno. Ho visto un fiero Mangiatore di Funghi delle caverne delle Terre Selvagge: ho visto te, Fire*Wolf, e tu sei venuto da me, anche se mezzo morto, una notte e un giorno più tardi". Si chinò in avanti, il volto e la voce che tradivano l'ansia per la prima volta. "Andrai a Belgardium, Fire*Wolf? Cercherai Yalena e la porterai

via da quel luogo maledetto? Partirai alla ricerca di un luogo chiamato Kraal, dove nascondere mia figlia? Lo farai, Fire*Wolf? Lo farai?"

*Lo farai, Fire*Wolf? Accetterai la rete ingarbugliata del Fato che ti viene offerta da questo vecchio eremita? Sei libero di rifiutare e di cercare il tuo destino altrove. Che cosa devi, poi, a questo Baldar? Solo qualche sorso d'acqua e un po' di cibo neppure troppo gustoso. Ma devi decidere ora, Fire*Wolf. Se decidi di accettare la missione, vai al* ***10***. *Altrimenti, vai all'* ***1***.

## 145

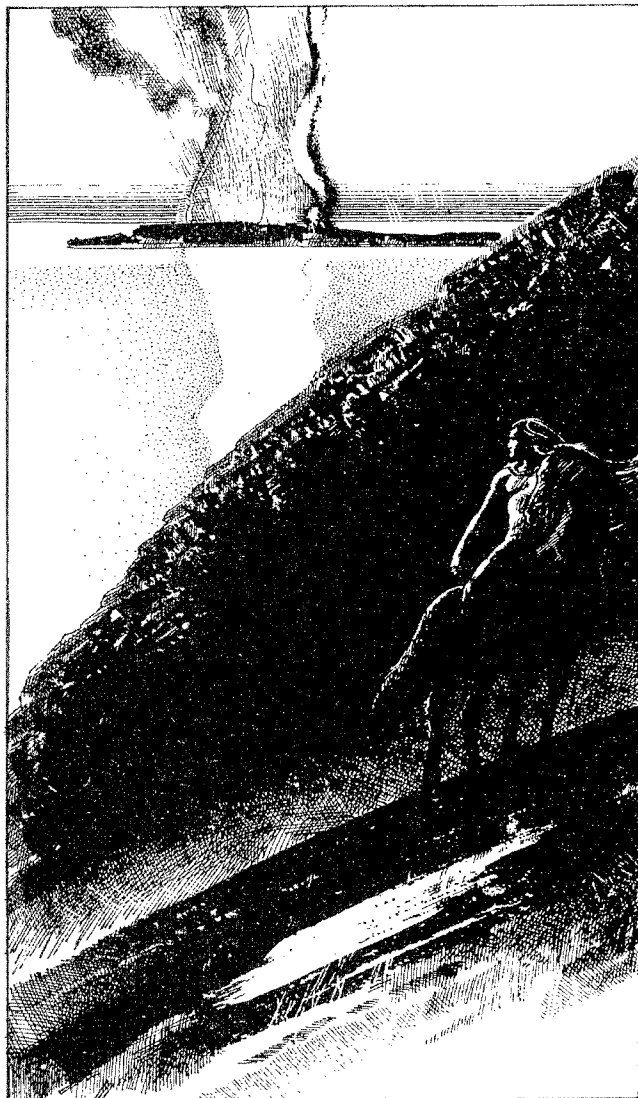
Il corridoio proseguì verso est prima di girare bruscamente verso sud. Fire*Wolf lo seguì fin quando non raggiunse l'entrata di una sala dalla forma allungata. Al centro del pavimento c'era un unico pezzo d'oro scintillante. Ma tra Fire*Wolf e il pezzo d'oro si trovava il meccanismo più sinistro che mai gli fosse capitato di vedere...

Appesi al soffitto della stanza c'erano tre enormi pendoli, ciascuno dotato di una doppia lama di metallo splendente e affilatissima. I pendoli si trovavano a circa sei metri l'uno dall'altro e la velocità di oscillazione era leggermente diversa, in modo tale che il passaggio non era mai libero.

Per fortuna, proprio subito dietro la porta da cui era appena entrato, si trovava una levetta a due posizioni, la prima contrassegnata dalla parola SPENTO; la seconda dalla parola ACCESO. Fire*Wolf entrò e senza esitare spostò la levetta in posizione di SPENTO. Le lame continuarono a oscillare, ma in compenso la porta alle sue spalle si chiuse, bloccandolo nella sala. Adesso, però, riusciva a vedere che oltre le lame c'era un'altra uscita.

*Ma come raggiungerla? Una buona VELOCITÀ sembra essere l'unica soluzione al problema, anche se calcolare il successo o il fallimento dell'impresa può essere un po' complicato. Ovviamente cominciamo con il punteggio di VELOCITÀ di Fire*Wolf. Altrettanto ovviamente, dobbiamo giocare i dadi per le lame. Possiamo anche ritenere cosa certa che se le lame lo colpiscono, il nostro eroe è macedonia istantanea (nel qual caso vai al* ***13***). *Ora gioca due dadi per ogni lama e moltiplica il risultato per otto. Controlla la VELOCITÀ di Fire*Wolf, e poi usa la seguente tabella per i confronti:*

| *VELOCITÀ di Fire*Wolf* | *Le lame colpiscono con un:* |
|---|---|
| *90-96* | *85 o più* |
| *80-89* | *75 o più* |
| *70-79* | *65 o più* |
| *60-69* | *55 o più* |
| *50-59* | *45 o più* |
| *40-49* | *35 o più* |
| *30-39* | *25 o più* |
| *20-29* | *15 o più* |
| *Inferiore a 20* | *Colpito per certo* |

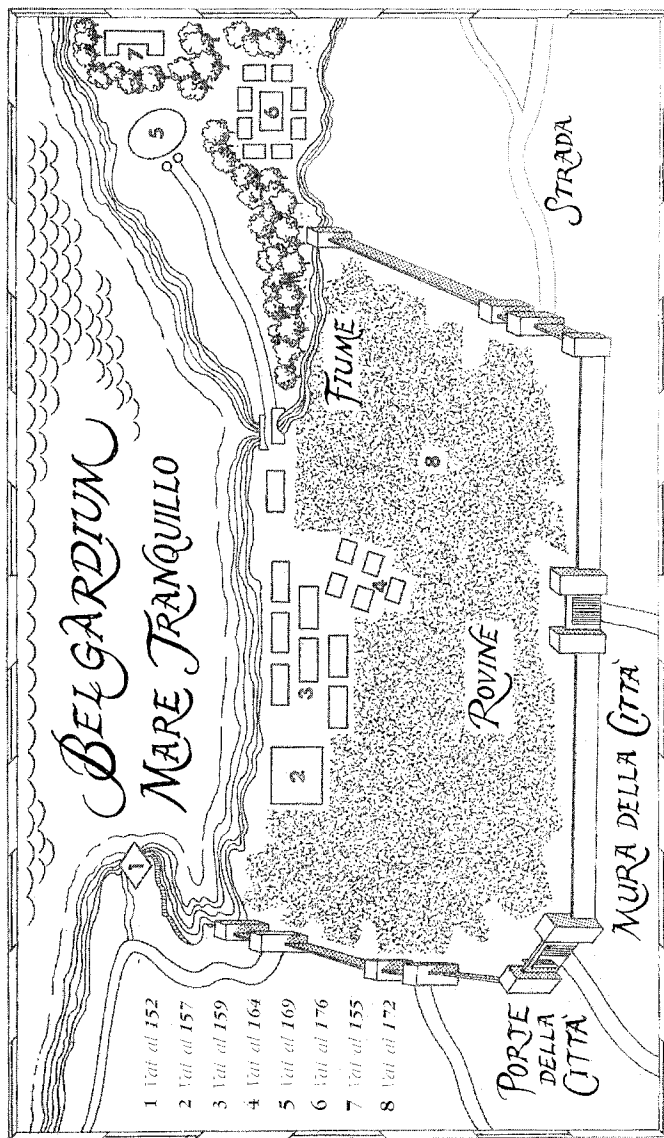
*Se Fire*Wolf sopravvive, può prendere 'en passant' la moneta e andare al* ***180***. *Altrimenti, come già accennato in precedenza, non gli resta che il* ***13***.

*Fire*Wolf osserva le rovine fumanti di Belgardium.*

## 146

Fu con un misto di sollievo e di senso di colpa che Fire*Wolf si lasciò alle spalle la tragica carovana. Ma il sollievo fu di breve durata. Gruppi di fuggiaschi continuavano a emergere dalla direzione in cui si trovava Belgardium, alcuni ciechi come i primi che aveva incontrato, altri che ancora ci vedevano ma coperti di sangue e piaghe come se colpiti da una terribile pestilenza. Altri ancora erano zoppi o ridotti dall'orrore della loro esperienza a vegetali umani, senza più volontà tranne che il bisogno di allontanarsi il più possibile dall'incubo che stavano fuggendo.

Alla fine Fire*Wolf abbandonò la strada, troppo sconvolto dall'orrore che vedeva. Anche se ispirata da una debolezza dello spirito, fu una decisione che gli accorciò il viaggio.

A mezzogiorno, al levarsi del secondo sole, si trovava sul fianco di una collina, stagliato contro il cielo come una sentinella del destino, lo sguardo fisso lontano su una vista che, malgrado la preparazione mentale dell'incontro con i fuggiaschi, lo sconvolse.

Sotto i suoi occhi giaceva la città di Belgardium, una volta fiera e popolosa. Il porto più grande e la seconda città in termini di popolazione dell'intero regno, come gli schiavi gli avevano detto durante la sua prigionia. Non era mai stato a Belgardium, ma gli bastò un'occhiata per capire che era - o era stata - ben situata, ben costruita e ben fortificata. Da un lato era protetta dal Mare Tranquillo; dall'altra dalle alte colline che Fire*Wolf stesso stava per scendere. Le strade di accesso erano facili e agibili alle carovane di mercanti che

dovevano aver contribuito alla ricchezza della città, ma c'erano zone in cui i passi si restringevano e che avrebbero rallentato l'avanzata di qualsiasi esercito. Le fortificazioni erano state superbamente progettate: fortini punteggiavano la città qua e là in posizioni strategiche e le mura che correvano attorno al perimetro erano talmente massicce da sembrare imprendibili.

Eppure all'interno di quelle mura - apparentemente non danneggiate - la città era ridotta a un cumulo di macerie fumanti, ogni edificio raso al suolo come se un gigante mostruoso avesse spazzato via ogni cosa con un solo gesto della mano. Soltanto vicino al mare rimaneva ancora in piedi qualche struttura; ben poca cosa, però. Da quella distanza Fire*Wolf ebbe l'impressione di stare guardando un'enorme pira funebre... riusciva quasi a sentire l'odore dei cadaveri bruciati. Tutte le porte della città erano aperte, e da esse si riversavano torme di ciechi, feriti, spaventati, disperati, tutti in fuga verso chissà dove. La battaglia - se battaglia c'era stata - ora era finita. Non c'era segno alcuno del nemico, la Stirpe dei Demoni. Qualcosa aveva attaccato durante la notte e aveva raso al suolo una vasta area urbana, poi s'era ritirato, era scomparso all'improvviso come era venuto, lasciandosi alle spalle soltanto orrore e desolazione.

C'erano molti superstiti, troppi, perché la morte sarebbe stata per loro di gran lunga preferibile. Non c'era da sorprendersi che Lord Xandine avesse sottolineato con tale vigore l'urgenza della situazione. Se tale era la natura dei Demoni, allora erano per davvero la più grande maledizione che si potesse concepire per l'intero pianeta.

1 Vai al 152
2 Vai al 157
3 Vai al 159
4 Vai al 164
5 Vai al 169
6 Vai al 176
7 Vai al 155
8 Vai al 172

La figlia di Baldar si trovava ancora in quella città perduta? O era morta oppure fuggita assieme agli altri sopravvissuti? Non aveva modo di saperlo, ma aveva dato la propria parola all'eremita che avrebbe cercato la ragazza a Belgardium, e prima di rinunciare avrebbe almeno tentato; poi avrebbe indirizzato i poteri delle sue nuove arti magiche contro le creature dell'inferno e i loro padroni, responsabili di quelle terribili, impietose carneficine.
Con il volto cupo e teso per la preoccupazione, Fire*Wolf fece voltare il cavallo e cominciò a scendere la collina in direzione della città.

*E a questo punto tu devi prendere una direzione leggermente diversa. Perché non è più possibile seguire il destino di Fire*Wolf in senso consequenziale e cronologico. Hai già trovato la mappa di Belgardium, o quel che ancora rimane di Belgardium. È la città in rovina nella quale Fire*Wolf sta per fare il suo ingresso e tu devi usare la mappa per decidere quali aree il nostro debba visitare. Sta pur tranquillo che, anche se i Demoni sembrano essersene andati, ci può essere ancora del pericolo in agguato tra le macerie; ma sappi anche che Fire*Wolf seguirà il proprio destino fino alla morte. Ora consulta la mappa e le indicazioni relative ai paragrafi dove andare.*

**147**

Quasi sentendosi male, Fire*Wolf uscì dalla stanza e scese le scale.
Non appena raggiunse il primo pianerottolo, si rese conto dell'errore. L'intera banda di mercanti di schiavi e il locandiere erano nella stanza di sotto.
Cercò di tornare indietro, ma uno dei mercanti lo vide e diede l'allarme. Un attimo dopo stava combattendo per aver salva la vita.

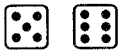
*E con scarse possibilità di farcela. Ci sono otto mercanti di schiavi, più il locandiere. Le loro caratteristiche si trovano nella solita Tabella alla fine del libro. Calcola il risultato del combattimento e, se per miracolo Fire*Wolf sopravvive, vai al **136**. Altrimenti vai al **13**.*

**148**

Il coperchio del quinto baule si spalancò e Fire*Wolf rimase momentaneamente accecato dalla sfera di luce gigante che, emersa dal baule, prese a rotolare verso di lui.
Cercò di scansarla, ma la sfera cambiò traiettoria, gli venne dietro...
E colpì!

*Vai al **13**.*

**149**

Fire*Wolf guardò i corpi degli avversari con sdegno. Non poteva permettersi di indugiare a luogo: il trambusto del combattimento poteva aver destato sospetti negli altri mercanti riuniti nella locanda.
Raggiunse rapidamente le stalle, tirò i chiavistelli e gridò ai prigonieri di muoversi in fretta. Le esclamazioni di

paura e stupore che si levarono dal buio delle stalle si trasformarono presto in grida di gioia quando i poveretti capirono cosa stava succedendo.
"Adoperate i loro cavalli per fuggire!" urlò Fire*Wolf indicando le altre stalle, ma non aspettò oltre per vedere se gli schiavi avevano capito. Aveva problemi più urgenti da risolvere: Belgardium lo aspettava.

*E per raggiungere la strada, cavalca con Fire*Wolf al* ***135***.

### 150

La porta di quercia si chiuse alle sue spalle con un rumore sinistro e che aveva qualcosa di stranamente definitivo. Fire*Wolf s'aspettava di trovare buio, ma la scalinata era invece illuminata da una luce nascosta. Mano a mano che scendeva, la luce aumentava d'intensità e assumeva una tonalità verdastra. Alla fine arrivò in una stanza circolare con sei uscite. Al centro della sala c'era una grande statua di pietra raffigurante un uomo anziano e mezzo chino con la barba, un mantello cencioso e la mano tesa... la rappresentazione di un mendicante di strada.
Fire*Wolf si avvicinò con cautela alla statua, ben conscio del fatto che in questo posto non poteva rischiare assolutamente niente, perché ogni cosa poteva essere il contrario di quello che sembrava. Ma la statua era semplice pietra, anche se, ora che era più vicino, poteva vedere nel palmo teso della mano un cristallo luminoso blu pallido come mai aveva visto prima.

Fire*Wolf fissò il gioiello per un lungo momento di esitazione.

*E già s'impone una prima scelta. Deve il nostro eroe tentare di prendere il cristallo blu? Se sì, vai al* ***125***. *O deve semplicemente ignorarlo? Se lo ignora, vai al* ***121***.

### 151

Fire*Wolf fece per inseguire il vecchio sacerdote, ma poi si fermò: l'uomo sembrava aver perso la ragione, come la maggior parte della gente che lo circondava. Perciò aspettò, gli occhi che si fermavano sui volti distrutti dal dolore nella speranza di trovare un'espressione, qualcosa che gli indicasse uno spirito più forte degli altri, meno afflitto dall'orrore dell'esperienze appena patite e in grado di dirgli cos'era successo.
Alla fine la sua speranza venne premiata. Vide una donna di circa trent'anni, cieca come gli altri, il viso coperto di cicatrici e di polvere, il cui passo più sicuro gli disse che forse essa aveva sopportato le disgrazie meglio degli altri.
E così era. Una scintilla d'istinto di sopravvivenza la spinse a estrarre un pugnale non appena sentì la voce del barbaro, e solo grazie alla sua cecità e ai pronti riflessi di Fire*Wolf, egli si evitò la ferita. Ma anche dopo aver capito che lui non era un nemico, c'era ben poco che la donna potesse dirgli.
La città era stata attaccata di notte, senza preavviso alcuno. La distruzione cominciò subito. Tutti gli uomini nei forti erano stati uccisi, ma nessuno sapeva come. La

cecità era endemica, causata da qualche incantesimo malvagio lanciato dai Demoni, ed endemica era anche la pestilenza, un morbo molto simile alla lebbra ma che si manifestava quasi istantaneamente. La pestilenza avrebbe potuto benissimo distruggere la popolazione, come i Demoni avevano distrutto gli edifici, solo che molte persone erano risultate immuni. Ma non c'era immunità alcuna alla cecità e nessuna difesa contro le zanne crudeli dei Demoni. Tutto si era svolto come in un incubo, un caos infernale. E no, non conosceva nessuna Yalena.

Dopo aver trascorso un'ora a interrogare i fuggiaschi ancora padroni delle proprie facoltà mentali, Fire*Wolf dovette ammettere la sconfitta. Era folle sperare di trovare notizie di una sola persona - una giovane donna - in una città così popolosa. Se voleva mantenere la parola data a Baldar, doveva proseguire verso Belgardium, senza molte speranze, lo ammetteva, ma con grande determinazione.

Inoltre una vocina nella mente gli continuava a sussurrare che forse a Belgardium avrebbe trovato qualche indizio utile riguardante la natura della Stirpe dei Demoni.

*Perciò la decisione di Fire*Wolf è forzata dalle circostanze. Vai con lui a Belgardium e al* ***146***.

## 152

La strada si divideva in due, una biforcazione che portava alle porte della città, l'altra, più piccola, che oltrepassava il promontorio. Fire*Wolf spronò lo stallone e tenne una mano prudente accanto all'elsa della Spada del Destino. In occasioni del genere, soltanto gli sciocchi avanzanvano spavaldi e senza cautela.

Stava avvicinandosi a una specie di Torre-Faro, un edificio che doveva essere stato abbastanza importante a Belgardium, prima che la città venisse distrutta, e che doveva essere servito al doppio scopo di tenere alla larga le navi pericolose e indicare la via a quelle mercantili o amiche che dovevano entrare nel porto.

Ora, evidentemente, non serviva più a nulla. Belgardium non esisteva più. Soltanto i suoi resti si ergevano tetri e cupi contro il cielo, simbolo più che della città stessa della terribile potenza della Stirpe dei Demoni. Ma se la Torre-Faro era stata risparmiata, forse anche quelli che vi abitavano erano sopravvissuti e avrebbero potuto fornirgli importanti informazioni. Il difficile sarebbe stato convincerli che non era un loro nemico. Essendo stati testimoni della distruzione della loro città, adesso era probabile che i superstiti vedessero spie dei Demoni ovunque.

Giunto a portata di voce dalla torre, Fire*Wolf tirò le redini, smontò da cavallo e salutò gli abitanti con un grido amichevole.

Nessuna risposta.

Con cautela Fire*Wolf si avvicinò. L'edificio era di solida pietra, sistemato non lontano dal fianco della collina, e non dava segno d'essere stato attaccato dai Demoni. Non c'erano sentinelle all'entrata, che era parzialmente chiusa, e non c'era luce alcuna in cima alla torre, ma d'altra parte era giorno.

Fire*Wolf chiamò ancora, di nuovo senza nessuna risposta, poi smontò e legò il cavallo. Avanzò verso la porta,

la spinse - la mano che carezzava l'elsa di Doombringer - e sbriciò dentro con cautela.
L'interno era spoglio: sulle pareti corde, boe e altro equipaggiamento nautico. Una scala a spirale saliva verso la cima della torre e scendeva verso le fondamenta di pietra.
Fire*Wolf chiamò una terza volta e la sua voce echeggiò tra le pareti ravvicinate della torre.

*E adesso, che fare? Fire*Wolf ha tre opzioni. Può salire le scale a chiocciola ed esplorare la zona superiore, nel qual caso vai al* ***160***. *Può scendere la stessa scala per esplorare le fondamenta, nel qual caso vai al* ***178***. *Oppure può decidere di stare semplicemente sprecando tempo prezioso e può tornare alla mappa per un'altra destinazione.*

## 153

Imprecando, Fire*Wolf si gettò a terra proprio nell'attimo in cui una seconda freccia gli passò sibilando accanto. Il dardo conficcato nella sua spalla gli faceva un male cane, ma il guerriero-mago non aveva tempo di strapparsela via perciò cercò di ignorare il dolore.
Da quello che poteva capire, le frecce provenivano da una delle case più piccole che non aveva ancora ispezionato. Con cautela Fire*Wolf strisciò indietro sulla pancia fino a quando non giudicò d'essere fuori portata dello sconosciuto assalitore. Poi si alzò in piedi, estrasse Doombringer e balzò verso la porta.
All'impatto con il grande corpo muscoloso, l'entrata di legno si schiantò verso l'interno, e in una frazione di secondo lo sguardo di Fire*Wolf registrò un paio d'occhi sgranati che lo fissavano dalla finestra e una terza freccia già caricata nell'arco... era un ragazzo molto giovane, forse poco più che quattordicenne.
Nella mano di Fire*Wolf, la Spada del Destino ululò all'odore del sangue.

*Forse Fire*Wolf deve trattenere il furore omicida di Doombringer al rischio di venire colpito da un'altra freccia? Se decide di sì, vai al* ***179***. *Se invece il nostro eroe decide di attaccare il ragazzo, vai al* ***171***.

## 154

La luminosità aumentò mano a mano che Fire*Wolf si avvicinava, fino a quando, vicino all'entrata, egli non fu avvolto in un'intensa luce verdastra.
Al suo fianco la Spada del Destino sembrava vibrare e cantare pregustando il piacere della lotta a venire.
Fire*Wolf era combattuto. I suoi istinti gli dicevano che il naviride verde era vuoto, privo di equipaggio e sentinelle, ma allo stesso tempo lo avvertiva che il pericolo era terribile... un pericolo grandissimo, più grande di quanto la sua mente poteva immaginare.

*E non sarebbe bello dare al nostro eroe un'ultima opportunità per scegliere una via diversa?*
*Se Fire*Wolf continua verso il naviride, vai al* ***182***. *se invece dà ascolto agli avvertimenti del suo istinto e si dirige verso il Tempio, vai al* ***173***. *Ricorda che il nostro può anche ritornare alla mappa e scegliere un'altra destinazione.*

## 155

La foresta gli si serrò attorno come un grembo materno e per un attimo pensò di essersi perduto, ma il senso d'orientamento delle Terre Selvagge lo aiutò, e alla fine Fire*Wolf emerse in una radura.
Da vicino ora poteva vedere che l'edificio era un antico monastero in rovina, un edificio più antico di Belgardium stessa le cui antiche pietre mezze crollate erano un muto tributo alle abilità di costruttori di maghi e stregoni morti da lungo, lunghissimo tempo.
Perché era venuto fin lì non lo sapeva proprio, ma qualcosa lo spinse a entrare nelle rovine e a contemplare in silenzio i resti delle stanze troppo grandi per l'umanità.
Avrebbe portato a termine l'ispezione in breve tempo non fosse stato per la strana radiazione di Doombringer al suo fianco. Fire*Wolf toccò la lama e subito la voce soave echeggiò nella sua mente.
"Barbaro coraggioso, dobbiamo lasciare questo posto!"
"Perché?" chiese lui mentalmente, incuriosito dall'ondata di panico evidente nella voce demoniaca.
"C'è del potere sotto terra. E mi fa male".

*Potere sotto terra? Se Fire*Wolf continua a esplorare, vai al* ***165***. *Se decide di ascoltare la spada e di lasciare il monastero, ritorna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

## 156

Il corridoio proseguì in direzione sud e condusse Fire*Wolf davanti a una porta chiusa ma non a chiave. Non chiusa a chiave, cioè, fino a quando il nostro eroe non fu entrato, perché immediatamente dopo la porta sbatté alle sue spalle, chiavistelli abbassati e maniglia inamovibile.
Si trovava in una grande sala, vuota tranne che per una scatola di cristallo sistemata in mezzo al pavimento. Non sembrava esserci uscita alcuna, ma all'interno della scatola Fire*Wolf poteva chiaramente distinguere i contorni di una levetta... e una scintillante moneta d'oro!
Una targhetta di ottone sistemata nella parete davanti alla scatola di cristallo recitava così:

LEGGERE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI

A meno che la parola "and" non sia contenuta in Xandine, traccia un cerchio sul pavimento, altrimenti traccia un quadrato, eccetto quando la radice quadrata di 49 non sia inferiore a 8, nel qual caso tira un linea attraverso la figura (cerchio o quadrato) che avevi tracciato all'inizio e bussa sulla scatola di cristallo un numero di volte pari al numero rappresentato dalla lettera G laddove A è 1 e infine, assumendo che C è tre, batti sulla scatola con il piede rappresentato dal numero sessantadue qualunque esso sia (destro o sinistro?) un numero di volte equivalente a L+O, a meno che tu non scopra quell'unico numero dispari che se capovolto diventa un numero pari, nel qual caso sottrai questo numero pari da L+O e batti sulla scatola un numero di volte uguale a quest'ultima cifra, a meno che tu non abbia tirato una linea attraverso la figura tracciata all'inizio, nel qual caso aggiungi il numero pari a L+O e batti con il piede per altrettante volte più 2.

*Santo Cielo! Riuscirà Fire*Wolf a venirne a capo? Ha tracciato un quadrato? O un cerchio? Ha tirato una riga attraverso la figura? E quante volte ha bussato? E quante volte ha battuto con il piede? E quale stupidissimo piede ha usato? A te la scelta!*

| *Ha tracciato* | *Linea* | *Piede* | *Ha bussato* | *Ha bussato* | *Vai al* |
|---|---|---|---|---|---|
| *Quadrato* | *Sì* | *Destro* | *7 volte* | *31 volte* | ***161*** |
| *Quadrato* | *No* | *Destro* | *7 volte* | *17 volte* | ***168*** |
| *Quadrato* | *No* | *Sinistro* | *7 volte* | *17 volte* | ***177*** |
| *Cerchio* | *No* | *Destro* | *7 volte* | *17 volte* | ***126*** |
| *Cerchio* | *Sì* | *Destro* | *7 volte* | *31 volte* | ***158*** |
| *Suicidio* | | | | | ***13*** |

**157**

L'edificio, come scoprì presto, era un forte, e un forte molto ben gestito, a quanto pareva. Era apparentemente stato eretto per mantenere l'ordine nelle zone del porto ed era stato pieno di soldati abituati ad avere a che fare con guai di taverna e di banchina. Ma anche se la struttura era robusta, senza alcun segno di attacco o altra forma di violenza, il forte era vuoto.
Mentre camminava nelle stanze deserte, Fire*Wolf provò la sgradevole sensazione di essere imprigionato in una casa infestata dagli spiriti. C'erano segni di vita ovunque: una cena per venti uomini apparecchiata su un tavolo; una lampada accesa; pergamene con figure di navi ben stese sul tavolo; cuccette con vestiti ribaltate come se gli occupanti fossero stati svegliati di soprassalto... tutte tracce caratteristiche della presenza di persone senza nemmeno l'ombra di un essere umano. Perché, per quanto cercasse diligentemente, non riuscì a trovare un'anima in giro.
In un certo senso quell'edificio era persino più inquietante delle rovine della città distrutta. Forse che i guerrieri si erano svegliati ed erano corsi a combattere i Demoni? Era possibile, eppure lì c'erano ancora armi e armature. Forse i Demoni erano entrati silenziosamente nel forte e ne avevano ucciso gli occupanti? Era possibile, ma allora dov'erano i cadaveri?
In una stanza Fire*Wolf trovò una lettera mezza scritta che raccontava delle difficoltà che uno incontrava quando era stato allevato nelle Terre Selvagge. Era una lettera d'amore di un soldato alla moglie che viveva, a quel che sembrava, in una città lontana da Belgardium. Le parole erano gentili e non portavano traccia alcuna di pericolo; eppure la lettera era interrotta a metà frase, come se chi scriveva fosse stato all'improvviso disturbato. Depresso, Fire*Wolf lasciò l'edificio.

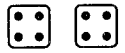
*Torna alla mappa e dirigiti altrove.*

**158**

*La scatola esplode. Vai al **13**.*

**159**

Gli edifici erano enormi. Torreggiavano sopra Fire*Wolf indisturbati dagli attacchi dei Demoni come se fossero stati preparati, simili a sentinelle nell'eternità.
Le porte erano grandissime, sbarrate, chiuse a chiave ma non sorvegliate. Fire*Wolf si fermò all'altezza di una finestrella dell'edificio più vicino e sbirciò dentro. An-

che se l'aveva già capito, bastò un'occhiata a confermare la sua intuizione: quelli erano i grandi magazzini della dogana di Belgardium, pieni di carichi e merci di migliaia di navi.
Che ricchezze c'erano ancora! Eppure i Demoni non le avevano toccate, anzi, le avevano totalmente ignorate. Spostandosi da un magazzino all'altro, Fire*Wolf notò che nessuno di essi era stato toccato, anche se in due trovò i cadaveri di due sentinelle accasciati accanto all'entrata. Come erano state uccise era impossibile dire, perché non c'era segno o ferita evidente a spiegarne il decesso. Ma erano morti in grande orrore, come stava a testimoniare l'espressione dei loro visi.
Tentò di aprire ogni porta, ma erano tutte chiuse a chiave. Per quanto poteva dire, nessun vetro o finestra era stato rotto: l'intera zona del porto, un tempo affollata di mercanti, marinai e mercanzie, era ora completamente deserta. Qualsiasi cosa avesse sperato di trovare qui, la sua ricerca era andata delusa.

*Torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

**160**

Uscì infine sui bastioni, dai quali si poteva vedere la città in rovina e il Mare Tranquillo. Lo splendore del mare e l'orrore della città contrastavano quasi dolorosamente, perciò quando Fire*Wolf vide la porticina che dava accesso all'enorme sala del faro, vi entrò quasi con un senso di sollievo.
La sala conteneva una meraviglia di sofisticata ingegneria, e l'animo di barbaro di Fire*Wolf si stupì alla vista della serie di lanterne collegate e del serbatoio d'olio comune profondo abbastanza da tenere una decina di uomini. I suoi occhi corsero lungo il complesso sistema di collegamenti e di leve che comandavano le grandi imposte attorno alle lampade stesse.
Ma con tutto quel meraviglioso macchinario, con tutte le indicazioni che la torre era in grado di dare, lì non c'era anima viva. Stava per andarsene quando i suoi occhi si posarono su un diario aperto, posato accanto a una penna d'oca e a una boccetta d'inchiostro su un grande tavolo vicino alla porta. Lo raccolse e cominciò a leggere la studiata produzione letteraria di un barbaro poco versato nelle arti e non più guerriero.
Ma per quanto difficile, si rese conto di aver trovato qualcosa di prezioso, perché il diario registrava fedelmente l'attacco della Stirpe dei Demoni.
Era giunto del tutto inaspettato. In primavera gli astrologi di Stato avevano annunciato l'arrivo dei Demoni, ma l'esperienza di secoli confermava che si poteva stare sicuri fino a quando le nevi dei passi non si sarebbero sciolte. Perciò la vita proseguì con una nervosa apparenza di normalità, anche se il diario osservava che molte tra le famiglie più ricche e potenti del Regno avevano preso il mare per paura del pericolo. Per la gente comune un lusso del genere non era possibile e la vita proseguì nella disperata speranza che il Consiglio potesse fermare in qualche maniera la Stirpe, e anche se la sensazione generale era che il giorno della fine era

proprio dietro l'angolo, c'era almeno un po' di tempo prima che l'angolo venisse voltato.
Eppure, anche con i passi bloccati, i Demoni erano venuti a razziare Belgardium. Lo scrittore del diario era evidentemente il guardiano del Faro. Era sveglio e all'erta quando la verde luminescenza malefica dei naviridi dei Demoni era comparsa a illuminare il cielo sopra le colline che proteggevano Belgardium. Ondata dopo ondata erano arrivati con la regolarità di un incubo, rompendo i ranghi soltanto brevemente, quando qualcuno di loro calava sopra un forte mentre gli altri planavano con deliberata lentezza sulla città stessa.
Non c'era stato tempo per levare l'allarme, né per scappare, nè per ulteriori riflessioni.
Fire*Wolf posò il diario sentendosi male. La vivida descrizione di quanto era successo gli faceva salire un'ondata di nausea dallo stomaco alla gola. Ma dopo la nausea arrivò la rabbia, una furia potente contro quelle creature che giocavano a fare gli dei con le vite umane. Se mai aveva dubitato del mantello che Xandine gli aveva posato sulle sue spalle, ora quel dubbio era scomparso, dissolto: nessuna missione poteva essere più urgente, più importante dello sterminio di quei vermi maledetti.
Stava per voltarsi quando un'ultima frase catturò la sua attenzione. Con la città in rovina, gli abitanti morti, morenti, accecati o malati, i naviridi verdi s'erano levati in formazione ed erano volati verso nord; tutti eccetto uno. Uno era rimasto. Lo scrittore non sapeva perché, né dove, ma il naviride era rimasto nei pressi del Tempio di Belgardium.
Con uno scintillìo di determinazione negli occhi, Fire*Wolf lasciò la Torre-Faro e rimontò a cavallo.

*Torna alla mappa e scegli un'altra destinazione da esplorare.*

**161**

*La scatola si apre permettendo così a Fire*Wolf di prendere la moneta e tirare la leva che comanda e apre l'entrata segreta. Vai al* ***180****.*

**162**

*Vai al* ***125****.*

**163**

A testa alta, Fire*Wolf schioccò le dita in direzione del locandiere e ordinò: "Un letto per la notte e una stalla per il mio cavallo!"
"Certamente, signore. Certamente". Il locandiere si inchinò ossequiosamente ben valutando la costosa veste di Fire*Wolf.
Ma Fire*Wolf lo ignorò e si diresse verso la porta, passando accanto a Tojar come se fosse un servitore. Il mercante lo fissò con sguardo perplesso ma non fece niente per fermarlo né sembrò riconoscerlo.
Un'ondata di caldo lo investì non appena mise piede nella taverna affollata. Le ragazze che servivano si affrettavano con brocche e piatti da un tavolo all'altro, rispondendo agli ordini dei molti clienti: questi erano

in gran parte mercanti, ma c'erano anche soldati, un paio di placidi ometti, probabilmente agricoltori del luogo, e, in un angolo, l'intera banda di mercanti di schiavi. Ma dov'era il loro carico? Dov'erano gli schiavi?
Nessuno prestò la minima attenzione a Fire*Wolf, il quale si diresse verso un tavolo vuoto in un angolo, ben lontano dagli sguardi dei mercanti di schiavi. Anche se era passato accanto a Tojar senza che questi lo riconoscesse, non aveva nessuna intenzione di mettere alla prova la propria fortuna. Dopo tutto aveva ucciso uno dei loro, e anche se adesso aveva un aspetto molto diverso dallo schiavo seminudo che avevano catturato, non nutriva molte illusioni riguardo alle conseguenze se lo avessero riconosciuto.
Una fanciulla non più che sedicenne apparve al suo fianco con addosso un grembiule da cameriera.
"Portami della birra" le disse Fire*Wolf, "e del cibo. Poi preparami la stanza per la notte".
"Sì, signore".
Mentre mangiava, osservò con la coda dell'occhio il gruppo di mercanti. Bevevano molto, stavano diventando sempre più rumorosi e volgari e ben presto si sarebbero addormentati a causa dei postumi della sbornia. Fire*Wolf colse l'occhiata della ragazza che l'aveva servito. Quando essa tornò al suo tavolo, lui le domandò: "Quegli uomini nell'angolo... chi sono?"
"Gente del Nord" disse brevemente la ragazza. Per quanto giovane, pareva molto sveglia, e l'espressione del suo viso mostrava chiaramente che quegli uomini dalla barba nera non le piacevano affatto.
"Mercanti?"
Lei scosse la testa, ma poi aggiunse: "Una specie, sì. Trafficano in mercanzia umana". Fissò Fire*Wolf negli occhi: "Sono vostri amici?"
Lui scrollò le spalle: "Io tratto affari diversi". Stava per farle altre domande quando qualcuno la chiamò e lei dovette allontanarsi.
Dopo che ebbe finito la cena, il locandiere riapparve per comunicargli che la sua camera era pronta. Fire*Wolf non aspettò oltre. La stanza era piccola ma pulita e il letto aveva un aspetto più invitante di qualsiasi altra cosa su cui gli fosse capitato di mettere gli occhi negli ultimi giorni. Si spogliò rapidamente, lasciò la spada a portata di mano e cadde profondamente addormentato.
Si svegliò di soprassalto, la Spada del Destino tra le mani. La stanza era buia, ma la luce della luna che filtrava dalla finestra illuminava il viso spaventato della giovane che lo aveva servito chino su di lui, la punta di Doombringer che premeva dolcemente contro la morbida gola.
Fire*Wolf controllò con difficoltà la spada, la cui fame di sangue stava crescendo, così come il suo potere; se si fosse svegliato solo un secondo più tardi, la lama avrebbe risucchiato l'essenza vitale dell'anima della fanciulla servendosi della sua mano. Abbassò la spada e guardò la ragazza terrorizzata.
"Cosa stai facendo nella mia stanza?" le chiese a voce bassa, ma la rabbia che trapelava era diretta più contro se stesso che contro di lei.
La fanciulla deglutì: "Sono venuta a mettervi in guardia".
Fire*Wolf si mise a sedere. "Mettermi in guardia?"

"Gli uomini di cui mi avete chiesto... i mercanti di schiavi. Vi conoscono. Credo vi vogliano uccidere".
"Ah, è così, eh?" esclamò Fire*Wolf. Balzò fuori dal letto e fece per prendere il vestito, mentre gli occhi della ragazza si spalancavano alla vista del suo corpo muscoloso. Mentre si vestiva, le chiese: "Sai quando vogliono uccidermi?"
"Stanotte. Ecco perché sono venuta ad avvisarvi. Mio padre ha acconsentito al loro piano perché gli hanno promesso dell'oro, perciò nessuno vi aiuterà".
"Tuo padre?"
"Il locandiere".
Fire*Wolf annuì, improvvisamente notando una rassomiglianza tra i due.
"Cosa farete?" chiese lei.
Fire*Wolf non rispose. Stava considerando due possibilità.

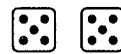
> *Una di queste è la fuga, la più ovvia. Con l'aiuto della ragazza, non c'è dubbio che Fire*Wolf riuscirebbe a scappare senza problemi. Ma l'altra possibilità, quella che risponde ai suoi istinti più profondi, è restare a combattere. Con l'aiuto della magia, potrebbe sgominare l'intera banda. Quale decisione prenderà? Se scappa, vai al* ***128***. *Se resta a combattere, vai al* ***142***.

## 164

Qui c'era la tragedia di tutta Belgardium in miniatura. Mentre Fire*Wolf si avvicinava, capì immediatamente che s'era imbattuto in una circostanza singolare, perché, caso unico in tutta la città, davanti a lui si trovava un gruppo di abitazioni di artigiani non danneggiate dall'attacco.
Ma anche se le case erano ancora perfette, il disastro di Belgardium si era abbattutto sugli occupanti. La prima porta si aprì senza difficoltà, ma Fire*Wolf si fermò immediatamente sulla soglia, investito dal tanfo di morte e malattia. Nella piccola stanza giaceva a terra un'intera famiglia i cui componenti erano tutti morti: sui loro cadaveri c'erano i segni della stessa lebbra che aveva visto tra i fuggiaschi.
Fire*Wolf indietreggiò chiudendosi silenziosamente la porta alle spalle. Per quanto poco desiderasse farlo, si costrinse a esaminare l'interno di un'altra casa. Lì la scena che si presentò ai suoi occhi era meno terribile: c'erano dei cadaveri, ma nessuno di essi portava il marchio dell'orrendo morbo.
Aveva lasciato anche questa casa e stava per dirigersi verso un'altra quando una freccia gli si conficcò nella spalla.

> *Togliendoli una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA. (Se Fire*Wolf rimane ucciso, vai al* ***13***.*) E adesso? Il nostro eroe può darsi alla fuga, nel qual caso ritorna alla mappa e scegli un'altra destinazione; oppure può cercare di braccare il suo assalitore nascosto, nel qual caso vai al* ***153***.

## 165

Lasciò la Spada del Destino fuori dalle rovine. Questa volta, dopo essere entrato, con sua grande sorpresa l'arma non riapparve magicamente al suo fianco.

Sotto terra, gli aveva detto il demone dalla lama fatata. Ma dove?
Dopo un'ora di attenta ricerca, cominciò a credere di stare perdendo stupidamente del tempo. Quelle rovine erano sicuramente già state controllate ed esplorate dai visitatori e turisti che si recavano a Belgardium, e di certo a loro non era sfuggito niente.
Proprio quando stava per rinunciare e tornare dalla sua spada magica, qualcosa attirò perentoriamente la sua attenzione. Non si trovava sul terreno, dove aveva fino ad allora cercato, ma piuttosto su una delle pareti in rovina: era un'insegna intagliata nella pietra ormai lisciata dal tempo e dalle intemperie, simile allo stemma di un'antica famiglia.
Il simbolo era tanto consunto da risultare quasi invisibile, e solo in una certa luce particolare era possibile scorgerlo, sicché Fire*Wolf poteva dirsi fortunato. Ma non era tanto l'insegna a trarre la sua attenzione quanto un tratto singolare all'interno dello stemma stesso. Ne tracciò il contorno con il dito e si voltò di scatto quando una lastra si mosse a scoprire una scalinata che scendeva nell'oscurità.

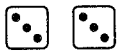
*Fire*Wolf deve forse rischiare la vita ed entrare in quella cripta segreta, per lo più senza la protezione della sua spada? Se sì, vai al* ***181***. *Altrimenti, torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

## 166

Il coperchio del primo baule si spalancò e un orrendo fumo verdastro riempì immediatamente la stanza. Fire*Wolf cadde a terra boccheggiante.

*Cosa davvero poco saggia riempire una stanza di gas velenoso. Vai al* ***13***.

## 167

La Spada del Destino emise una specie di lamento mentre la figuretta sottile di una ragazza entrava nella stanza; Fire*Wolf durò fatica a trattenere la lama demoniaca. La ragazza si spaventò alla vista dell'imponente figura del guerriero.
Non volendo correre rischio alcuno, Fire*Wolf le puntò la lama contro la gola e poi chiese con voce tranquilla: "Chi sei e perché sei qui?"
Lei rimase immobile e rispose con calma: "Sono la figlia del locandiere. E sono venuta a liberarvi".
"E perché dovresti fare una cosa del genere?" chiese Fire*Wolf con voce carica di sospetto. "È stato tuo padre a colpirmi".
"Le azioni di mio padre talvolta non incontrano la mia approvazione" rispose lei. Poi, prima di continuare, trasse un profondo sospiro. "Ora, se avete intenzione di mozzarmi la testa, vi prego di farlo subito. Altrimenti mettete via quella spada".
Dopo un attimo di riflessione, Fire*Wolf abbassò la lama. La ragazza entrò rapidamente e chiuse la porta, anche se - notò Fire*Wolf - non completamente.
"Vogliono uccidervi questa notte" disse senza preamboli. "Dobbiamo affrettarci se volete mettervi in salvo".
"Vogliono?"
"I mercanti di schiavi del nord. Non so perché ce l'abbiano con voi, ma non voglio che mio padre resti coinvolto in questa storia. Vi fidate di me? Le scale sono

da escludere, perché sono tutti riuniti di sotto. Dovete andarvene dalla finestra".

*Ma non si tratta soltanto di una questione di fiducia. Fire*Wolf si fida della ragazza, e la sua indecisione è causata soltanto dal desiderio di vendicarsi dei mercanti. Deve cercare vendetta ora (vai al **133**)? O deve piuttosto scappare (vai al **128**)?*

## 168

*La scatola esplode. Vai al **13**.*

## 169

Le strade ben tenute contrastavano acutamente con la distruzione della città. Qui regnava la pace, come se l'attacco non fosse mai avvenuto. Non c'era segno di morte, né l'odore dolciastro dei cadaveri in putrefazione. Eppure Fire*Wolf si sentiva a disagio. Qualcosa continuava a mordicchiare le parti più tenere della sua sensibilità, come se una nebbia di malvagità aleggiasse in quel luogo, pronta ad avvolgerlo senza pietà.
Al suo fianco Doombringer mugugnava pregustando il piacere della lotta che sarebbe arrivata, e anche presto. Un rumore alla sua destra lo fece voltare verso un cespuglio, e un attimo dopo stava già correndo verso la creatura che strisciava sotto di esso, la Spada del Destino che ululava e vibrava al pensiero della carne da trafiggere. Ma la creatura non era un Demone, come scoprì presto, bensì un giovane ferito che indossava una tunica bianca e portava la tonsura tipica degli accoliti. A Fire*Wolf bastò un'occhiata per capire che il giovane era in punto di morte.
"Cosa ti è successo?" domandò in fretta.
L'uomo levò lo sguardo verso di lui, gli occhi pieni di dolore. Per un attimo sembrò incapace di parlare, poi sussurrò a fatica: "I Demoni sono nel Tempio. Il loro naviride si trova all'interno del terreno consacrato e il loro Reggente siede sul Trono Dorato. Loro... loro..."
La sua voce si spense, sicché Fire*Wolf fu costretto a chinarsi per sentire le ultime parole.
"Loro tengono in ostaggio la ragazza, Yalena, per attirare nella loro trappola il..."
Yalena! Allora era lì! Tenuta in ostaggio per intrappolare... chi? La figlia dell'eremita era diventata una pedina in un gioco di dimensioni universali. Il giovane accolito era quasi morto, un gorgoglio di sangue che seppelliva le ultime parole nella sua povera gola. Non importava. Il Destino aveva offerto a Fire*Wolf l'opportunità di portare a termine entrambe le sue missioni: avrebbe liberato Yalena e inferto il primo colpo ai Demoni.
"Dove la tengono?" chiese in fretta.
"In... in..."
Era inutile. L'uomo ormai era morto, ucciso dalle stesse creature che ora sfidavano il Tempio di Belgardium. Fire*Wolf si alzò in piedi, si voltò e tornò sul sentiero. Dopo pochi minuti aveva raggiunto il terreno consacrato del Tempio. Non c'erano sentinelle di fuori, né Demoni in vista. Il Tempio stesso si levava di fronte a lui, un edificio sereno in marmo bianco, puro come le nuvole di un giorno d'estate. Accanto a esso, ripugnante come la carne di una sanguisuga, c'era il naviride verde, un veicolo metallico di forma oblunga, lumine-

scente e silenzioso, il portello d'entrata aperto come un invito.

*E adesso? Se Fire*Wolf decide di entrare nel naviride, vai al* ***154***. *Se invece preferisce il Tempio, vai al* ***173***.

**170**

Il corridoio proseguì verso sud prima di voltare verso sud-est. Fire*Wolf lo seguì con crescente trepidazione fino a quando, con sua sorpresa, non si aperse in quello che poteva essere soltanto un 'boudoir'.
Sul pavimento riccamente coperto da tappeti c'era un grande letto con baldacchino. Nel letto c'era una donna molto bella, con capelli e occhi scuri, che gli stava facendo cenno di raggiungerla.
Fire*Wolf avanzò e la porta della stanza si chiuse silenziosamente alle sue spalle.

*Questa è, malgrado le apparenze, una delle prove più difficili per il nostro eroe. Si tratta di verificare il suo FASCINO. Gioca due dadi e moltiplica il risultato per otto, poi confronta il totale con il FASCINO di Fire*Wolf. Se è il punteggio del nostro eroe a essere più alto, allora la donna farà l'amore con lui e poi gli darà una moneta d'oro come ricompensa. Se così succede, Fire*Wolf uscirà al* ***180***. *Se invece il punteggio di Fire*Wolf è il numero più basso, allora la donna farà sì l'amore con lui, ma al momento dell'estrema gratificazione si trasformerà in una Vedova Nera, e chiunque conosca le abitudini sessuali di questo insetto, non sarà sorpreso ad apprendere che ciò che aspetta Fire*Wolf è il famigerato e temutissimo* ***13***.

**171**

Non appena Fire*Wolf sferrò il colpo con la Spada del Destino, il ragazzo scoccò la freccia... e mancò il bersaglio. Però quel ragazzino era proprio veloce e riuscì a scansare l'attacco di Fire*Wolf e a estrarre uno spadino; poi, gridando, gli si scagliò adosso.

*Il combattimento deve terminare con la morte di uno dei due. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro e calcola il risultato. Se è Fire*Wolf ad avere la peggio, vai al* ***13***. *Altrimenti, non gli resterà che tornare alla mappa per scegliere un'altra destinazione.*

**172**

La violenza della distruzione era quasi inimmaginabile. Già la situazione gli era sembrata grave da lontano, ma ora che poteva vedere ogni cosa da vicino Fire*Wolf capì che la distanza aveva attutito gli aspetti più terribili della cosa. Poteva vedere le opere in pietra dei grandi edifici ridotti in macerie, le strade coperte di massi e di cadaveri, i ponti crollati, le arcate sospese a metà, le strade dissestate.
Che razza di creature erano queste che avevano il potere di portare sì tanta distruzione? Come un sussurro portato dal vento giunse la risposta... la Stirpe dei Demoni.
Ma tutta quella distruzione com'era stata causata? Vide i resti di mura che avrebbero resistito all'attacco di un esercito formidabile per settimane, mura che ora erano in rovina. Vide le strade piene di buche e crateri, resti di case poco più che mucchi di polvere; dovunque c'era

morte e disperazione, e quelli che ancora potevano muoversi si univano alle carovane di fuggiaschi che continuavano a riversarsi fuori dalla città.
Fire*Wolf vagò per ore in mezzo alle rovine, sperando di trovare qualche segno di Yalena, e più realisticamente cercando di scovare indizi utili riguardo la natura dei Demoni. Tutto ciò che vedeva non faceva che aumentare l'orrore che provava per quei mostri creati tanto tempo fa dalla mente di maghi perversi. Il loro potere sembrava assoluto. In una zona della città le rovine di pietra s'erano fuse per il grande caldo; in un'altra un muro era stato spazzato via come fosse di carta; in un'altra ancora vide una villa bellissima, apparentemente non toccata, cadere in macerie a un'improvvisa raffica di vento.
Alla fine si stancò di quel vagare. Se Yalena era ancora viva, di certo non si trovava in mezzo a quella carneficina; poteva solo essere nelle vicinanze di quegli edifici in riva al mare che sembravano essere sfuggiti alla furia distruttrice del nemico, e anche lì le possibilità di trovarla in vita erano assai scarse. Ciononostante doveva tentare. Fire*Wolf socchiuse gli occhi per orientarsi tra le rovine della città.

*Vai alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

## 173

Simile a una blasfemia trionfante, il grido di dolore di una donna squarciò l'aria del boschetto sacro mentre Fire*Wolf si avvicinava al Tempio.
Si muoveva allo scoperto, spinto dalla rabbia, e si aspettava quasi un attacco diretto, ma nessuna sentinella uscì dal Tempio. Invero, non fosse stato per il suo incontro con l'accolito e quel grido tremendo, il luogo sarebbe potuto sembrare deserto.
Quasi correndo, Fire*Wolf salì le scale che portavano all'entrata del Tempio, Doombringer sguainata e vibrante come mai prima. Gli sarebbe potuta servire sia come arma magica che come spada normale: i Demoni erano creature magiche su cui sapeva fin troppo poco, perciò ogni tipo di arma poteva risultare utile.
Il Tempio era enorme, creato per il culto comune degli dei marini di Belgardium. Ovunque c'erano altari dedicati alle diverse divinità, ma un colonnato torreggiante scortava l'occhio verso la struttura centrale del santuario, il Trono Dorato perpetuamente vuoto e pronto a ricevere l'essenza del dio quando le offerte venivano posate sull'altare antistante.
Ma ora il trono non era vuoto, e nemmeno l'altare. Appollaiata sul grande sedile, gli occhi fissi su Fire*Wolf, c'era una creatura tarchiata, il corpo ricoperto di scaglie verdi, con addosso un'armatura verde anch'essa e un paio di grandi ali da pipistrello che si avvolgevano sulla sua ampia schiena come un mantello. Sull'altare era stesa una donna incatenata e nuda, il corpo ferito e sanguinante, il viso una maschera di dolore.
La *cosa* sul trono sorrise. "Benvenuto, Messia. Pensavo che il mio giochetto ti avrebbe attratto come carta moschicida".
La *cosa* era sola. Non c'erano sentinelle a proteggerla. Con un grido che ben si univa a quello della Spada del Destino, Fire*Wolf si lanciò in avanti.

*Fire*Wolf libera Yalena.*

*Forse un po' avventatamente, perché se non ci sono sentinelle, significa che il Demone Reggente non ne ha poi questo gran bisogno. Troppo tardi ormai. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" e leggi le caratteristiche, fisiche e magiche, del Reggente; poi calcola il risultato del combattimento. Se il nostro eroe sopravvive, vai al* ***183***. *Altrimenti, vai al* ***13***.

### 174

Il rumore sembrava provenire da uno dei bauli più grandi. Mentre si avvicinava, Fire*Wolf poté vedere che il coperchio era semiaperto. Immediatamente i suoi istinti delle Terre Selvagge si risvegliarono, un attimo dopo la Spada del Destino scintillò di luce azzurra nella sua mano.

Con un ruggito Fire*Wolf fece volare la spada ad aprire il coperchio e guardò dentro... appena in tempo per vedere un topolino scappare attraverso un buco nella parete.

*Certo una caduta di tono, ma dopo tutto nella vita di un eroe non sempre c'è solo combattimento. Se Fire*Wolf non ha ancora esplorato le parti superiori della Torre-Faro, vai al* ***160***. *Altrimenti torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

### 175

Il coperchio del secondo baule si spalancò. Fire*Wolf si avvicinò con cautela: sul fondo del baule scintillava un'unica moneta d'oro.

*E con questa moneta in suo possesso Fire*Wolf scoprirà che la porta d'uscita si aprirà facilmente. Vai al* ***180***.

**176**

Il sentiero nella foresta si allargò all'improvviso su un prato verdeggiante d'erba. Al centro della radura si trovava una struttura bassa ma gradevole, di granito venato di rosa e circondata da una serie di edifici più piccoli, fatti dello stesso materiale e della medesima foggia. Muovendosi con cautela Fire*Wolf entrò nell'edificio più vicino e scoprì che si trattava di un dormitorio... completamente vuoto.
In meno di un'ora aveva ispezionato l'intero complesso, e ciò che scoprì gli fece capire che lì vivevano i sacerdoti del Tempio e che di essi non vi era la minima traccia, nè si poteva intuire dove si trovassero ora.

*Torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

**177**

*La scatola esplode. Vai al* ***13***.

**178**

La scala a chiocciola scese e lo condusse in quello che sembrava una specie di magazzino. Vicino ai piedi della scala c'erano sacchi di vettovaglie. Il resto della stanza era pieno di bauli, contenitori e altro equipaggiamento simile a quello appeso alle pareti di sopra. C'era persino una barchetta di legno posata su supporti di legno accanto alla parete di fronte a lui.
"C'è nessuno?" chiamò Fire*Wolf.
Nel silenzio che seguì gli sembrò di sentire un rumore.
La fronte aggrottata, avanzò, poi si fermò.

*Piuttosto indeciso, il nostro. Il rumore era stato davvero impercettibile, di certo provocato da un topo. Doveva forse investigare? Se c'erano delle persone nel faro, non aveva alcun desiderio di convincerle che non era un ladro, come di certo avrebbero pensato se l'avessero scoperto a frugare lì sotto. Perciò le alternative erano: continuare a cercare al* ***174***; *ignorare il magazzino e salire a ispezionare i piani superiori al* ***160***: *oppure, se ai piani superiori Fire*Wolf c'è già stato, tornare alla mappa e scegliere un'altra destinazione.*

**179**

Fire*Wolf esitò.
Il giovane arciere esitò.
Per un attimo che sembrò eterno i due si fissarono negli occhi, l'enorme barbaro con la sua Spada vibrante, il piccolo arciere con il suo arco mortale. Poi il ragazzo lasciò cadere a terra l'arma e cominciò a singhiozzare. "No Demoni" mormorò tra sé di tanto in tanto. "No Demoni, no Demoni, no Demoni".
Fire*Wolf rinfoderò una riluttante Doombringer e aspettò goffamente. "Cosa è successo?" chiese quando, infine, il ragazzo si fu calmato.

"Hanno ucciso i miei genitori" disse a voce bassa. "Hanno distrutto la città. Hanno lasciato il Reggente nel Tempio Sacro. Hanno..."
"Un momento" lo interruppe veloce Fire*Wolf. "Hai detto che il loro Reggente è qui?"
"Nel Tempio" annuì il ragazzo, "con la mia sorellastra".
"La tua sorellastra?" fece eco Fire*Wolf. Si sentì stupito ed eccitato allo stesso tempo. Se un Demone Reggente era rimasto, di certo c'era la possibilità di infliggere un primo colpo al nemico e di vendicare quella povera gente. Ma com'era che i parenti di quel ragazzo erano rimasti coinvolti?
"Hanno paura di qualcosa" disse il ragazzo. "Con tutto il loro potere, hanno paura di qualcosa. Hanno preso la mia sorellastra per tendere una trappola".
Il racconto si faceva sempre più confuso, ma Fire*Wolf continuò a tenere fissa la mente su quel pensiero di vendetta. "Mettiti in salvo e fuggi" disse bruscamente al ragazzo, poi si voltò per andarsene.
"Dove vai, Guerriero?" gridò.
"Al Tempio" disse Fire*Wolf brevemente. "A uccidere qualcuno".
"Guerriero, salverai mia sorella?"
Fire*Wolf guardò il ragazzo. "Se è in mio potere. Come si chiama?"
"Yalena" rispose. "Si chiama Yalena".

*Così il cerchio del Destino sembra chiudersi. Se Fire*Wolf va direttamente al Tempio, vai al* ***169***. *Se ci sono altre zone che preferisci fargli esplorare prima, torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

**180**

Il corridoio proseguì tortuosamente fino a quando Fire*Wolf non si trovò di fronte a una porta chiusa. Tentò con cautela di abbassare la maniglia e, con sua grande sorpresa, vide che la porta era aperta.
Entrò e si ritrovò a metà di una scalinata che sapeva di avere già visto. La porta si chiuse rapidamente alle sue spalle e si mimetizzò tanto bene con la parete di pietra da risultare praticamente invisibile.
Fire*Wolf cominciò a scendere, convinto di sapere dove quella rampa di scale l'avrebbe condotto; e infatti era nel giusto, perché qualche secondo più tardi entrò nuovamente nella stanza dove si trovava la statua del mendicante.
Quasi correndo per l'eccitazione, Fire*Wolf depositò la moneta d'oro nella mano tesa, facendo bene attenzione a non toccare la sfera di cristallo. Immediatamente la moneta svanì in un lampo di pallida luce blu.
E la statua si mise a parlare!
"Mi hai pagato, Avventuriero" intonò una voce metallica che suggeriva la presenza di qualche meccanismo. "In questo modo la magia è stata annullata e tu puoi lasciare questo posto imboccando qualsiasi uscita, ben sapendo che ti ritroverai sano e salvo fuori di qui. Ma prima ti devo parlare del tuo POTERE.
"La moneta che mi hai donato ha accumulato per te niente meno che venti punti di POTERE. Se questi bastano per i tuoi scopi, allora puoi andartene con la mia benedizione. Ma se desideri accumulare altro POTERE, allora la Prova deve proseguire. Ora scegli, Avventuriero... !"

*Se Fire*Wolf decide di lasciare le Cripte con il POTERE accumulato fino a ora, vai al* ***122***. *Altrimenti, egli può scegliere di proseguire la Prova e imboccare una delle uscite Standard: 1 =* ***129***; *2 =* ***137***; *3 =* ***145***; *4 =* ***156***; *5 =* ***170***.
*Ma ricorda che la magia delle Cripte non gli permetterà di visitare una seconda volta i paragrafi in cui è gia stato.*

### 181

Fire*Wolf scese le scale e arrivò in una stanza funebre di pietra, coperta di polvere, ragnatele e illuminata.
Illuminata?
C'era una fonte di luce nella stanza!
Gli occhi spalancati di Fire*Wolf si fissarono sul sarcofago di granito, il corpo che una volta poteva avere contenuto ormai ridotto in polvere. Ma dentro al sarcofago, come se fosse stato posato sul petto di un re, c'era un globo luminescente.
E persino l'anima più che terrena di Fire*Wolf non poteva fare a meno di percepire l'aura magica che lo circondava.

*Deve forse Fire*Wolf prendere il globo? Potrebbe rischiare la vita, come avrai già indovinato. Finché non lo avrà toccato, non ne potrà mai conoscere la vera natura. Ma per toccare il globo dovrai giocare i dadi per verificare la FORTUNA di Fire*Wolf. Gioca dunque due dadi, moltiplica il risultato per otto e confronta il totale con la FORTUNA di Fire*Wolf. Se è il punteggio di Fire*Wolf a mostrare il numero più basso, allora Fire*Wolf muore (e tu vai al* ***13***). *Il nostro eroe può decidere comunque di ignorare il globo e tornare alla mappa per prendere un'altra destinazione. Oppure, se decide di rischiare e la sua FORTUNA tiene, vai alla fine del libro a leggere la descrizione del globo. Poi torna alla mappa e scegli un'altra destinazione.*

### 182

La luce divenne nebbia e dalla nebbia emerse una creatura.
Non ci possono essere amici per Fire*Wolf, qui. Egli estrasse la Spada del Destino e balzò in avanti, ma la lama si girò tra le sue mani come se dotata di vita propria e gli si conficcò nel petto con un grido di gioia selvaggia.
"Sono stato chiamato dai miei simili, barbaro" mormorò la soave voce di Lucifuge Rofocal nella sua mente.

*Vai al* ***13***.

### 183

Fire*Wolf liberò la ragazza singhiozzante e la tenne stretta contro il suo petto. Il corpo del Demone Reggente era già una pozza verde e puzzolente in putrefazione, come se la morte avesse improvvisamente reciso le filamenta magiche che tenevano insieme la creatura.
"Non avere paura, Yalena" mormorò Fire*Wolf con dolcezza. "Ti porto notizie da parte di tuo padre, e la *cosa* che ti teneva prigioniera ora è morta".
Fu come se lei non l'avesse sentito. "Il Reggente è morto" singhiozzò. "Solo il Reggente. La Stirpe rimane..."

Il che era vero. La vittoria duramente raggiunta significava ben poco nella prospettiva del gioco universale. Se era importante registrare quella battaglia, era solo perché essa aveva costituito il primo incontro con la Stirpe dei Demoni. Ma per quanto insignificante, era pur sempre una vittoria, e Fire*Wolf la assaporò. Domani avrebbe avuto il tempo di pensare al futuro.
Anche se c'era una cosa che lo lasciava perplesso e lo distraeva almeno un po' dalla gioia della battaglia vinta. La creatura l'aveva chiamato 'Messia' e gli aveva detto che quella trappola era stata preparata per lui.
Che cosa il Demone Reggente aveva voluto dire con ciò?
Che cosa?

*Qui finisce il Primo Libro delle avventure di Fire*Wolf. Seguine l'entusiasmante continuazione intitolata: "Le Cripte del Terrore".*

# Fire*Wolf il Mago

## Sezione Speciale

Se il tuo personaggio è arrivato fin qui - specialmente se con una scorta decente di POTERE - ti meriti senza dubbio le mie congratulazioni. Le possibilità che il nostro eroe completi questa fase della sua epica avventura senza venire ucciso troppo spesso sono davvero buone.
Giacché ora Fire*Wolf non è più solo un guerriero ma è, almeno potenzialmente, anche un mago.
Tra un attimo vedremo cosa ciò significhi.
Nel frattempo è importante sottolineare una cosa.
Tu sai che Fire*Wolf detesta la magia. È stato costretto dalle circostanze a equipaggiarsi come praticante delle Mistiche Arti: ma quanto questo suo orrore per le cose magiche gli impedirà di operare come mago?
Fire*Wolf è già parecchio infastidito dalla presenza di Doombringer, anche se per ragioni di sopravvivenza è stato costretto a usarla più di una volta. Comincerà a scagliare con selvaggio furore sfere infuocate a destra e a manca solo perché ha il POTERE e l'Arte per farlo?
La risposta è, ovviamente, no.
Per quanto disperata possa essere la situazione, c'è sempre qualche possibilità che le sue inclinazioni naturali abbiano la meglio e lo costringano a ignorare i suoi poteri magici in favore di braccia e armi.

Perciò ci saranno sempre delle regole che dovrai seguire per l'applicazione delle Arti Magiche da parte di Fire*Wolf. Eccole:

1. Prima che Fire*Wolf possa usare un qualsiasi incantesimo, dovrai tirare i dadi per stabilire se in quel momento è ben disposto verso la cosa o no. Se esce un numero dal 4 in su, non ne vorrà sapere di *nessun* tipo di magia per la durata di tutto il paragrafo, indipendentemente dai rischi che corre.

2. Anche se ha abbastanza POTERE per farlo, Fire*Wolf non utilizzerà mai due volte uno stesso incantesimo nel corso dello stesso paragrafo, anche se potrà lanciare gli altri incantesimi a sua disposizione.

Inoltre, come diceva il Mago Druido di Re Artù, Merlino, le questioni di magia non sono noccioline. Gli incantesimi hanno una certa *probabilità di fallire*. In altre parole, perché la formula magica pronunciata da Fire*Wolf funzioni, il nostro eroe dovrà fare almeno 6 ai dadi. Fin qui tutto bene, ma c'è un problema: lanciare incantesimi consuma POTERE, quindi, anche se l'incantesimo non riesce, il POTERE impiegato per lanciarlo viene irrimediabilmente consumato.

*Recuperare POTERE*

Le esperienze di Fire*Wolf nelle Cripte lo hanno così fornito di una nuova caratteristica: il POTERE, che ora è parte del suo carattere tanto quanto la VELOCITÀ, la FORZA, ecc.



A differenza però delle altre caratteristiche, il POTERE si consumerà ogni volta che Fire*Wolf lancerà un incantesimo. Perciò, se Fire*Wolf deve sopravvivere alle sue avventure, ci dovrà essere un modo per recuperare il POTERE perduto.
Fire*Wolf potrà recuperare POTERE in tre diversi modi:

1. Per ogni nuovo paragrafo in cui entra, riceve automaticamente un punto di POTERE. Ciò gli permette solo di *recuperare* il POTERE perso, il che significa che non potrà mai superare il suo punteggio iniziale.

2. Può convertire i suoi PUNTI DI VITA in POTERE, cioè può decidere di sacrificare, diciamo, 1 PUNTO DI VITA in cambio di 1 punto di POTERE.

3. Con l'Incantesimo della Cripta, sempre se gli resta abbastanza POTERE per evocarlo. Solo in questo modo il POTERE che riesce a ottenere può superare la quota iniziale, mentre convertendo PUNTI DI VITA e accumulando i punti nei singoli paragrafi può solo reintegrarla (ciò significa che con i primi due modi di recupero Fire*Wolf non può mai superare il punteggio iniziale di POTERE).

*Il POTERE e gli incantesimi*

Nella tabella che segue, viene indicato quanto POTERE è necessario usare per lanciare gli incantesimi. Per lanciare un incantesimo Fire*Wolf *deve* assolutamente essere in possesso di POTERE a sufficienza. Altrimenti non può lanciare quell'incantesimo.

# TABELLA DEGLI INCANTESIMI

| *Incantesimo* | *Effetto* | *Potere* |
|---|---|---|
| **Armatura Magica** | Crea un'armatura di luce magica intorno a Fire*Wolf per tutta la durata del paragrafo. Riduce le ferite subite durante un combattimento di 10 PUNTI DI VITA per colpo. | 25 |
| **Cripta** | Riporta Fire*Wolf al **150**, in cui può decidere di sottoporsi nuovamente, anche più di una volta, alle prove iniziatiche, con la possibilità di reintegrare o aumentare il suo POTERE. | 10 |
| **Sfera di Fuoco** | Scaglia una sfera infuocata dal palmo di Fire*Wolf. Se riesce, l'incantesimo toglie all'avversario 50 PUNTI DI VITA. | 15 |
| **Invisibilità** | Rende Fire*Wolf invisibile per il resto del paragrafo. Finché rimane invisibile non può attaccare nessun avversario, ma può evitare il combattimento e passare al paragrafo successivo come se lo avesse vinto. | 30 |
| **Paralisi** | Provoca la paralisi totale di un solo nemico. Dura quanto basta perché Fire*Wolf possa defilarsi al paragrafo seguente. | 30 |
| **Ago Avvelenato** | Scaglia un aculeo avvelenato da un dito di Fire*Wolf colpendo un solo nemico che si trovi a distanza ravvicinata. Se l'incantesimo riesce, il dardo è immancabilmente letale indipendentemente dalle dimensioni dell'avversario, a meno che questo non possieda una immunità naturale. Questa deve essere verificata tirando un solo dado: dal 3 in su il veleno non avrà effetto. | 25 |
| **Resurrezione** | L'unico modo conosciuto di evitare il temuto **13**. Se l'incantesimo riesce, riporta Fire*Wolf all'inizio del paragrafo in cui ha trovato la morte. Il suo even- | 50 |

| | | |
|---|---|---|
| | tuale avversario mantiene gli stessi PUNTI DI VITA che aveva quando il nostro è spirato. Le caratteristiche di Fire*Wolf, però, dovranno essere completamente ricreate. La Resurrezione può essere usata *soltanto* quando Fire*Wolf muore. | |
| **Ritorno** | Dà a Fire*Wolf la possibilità di tornare a qualsiasi paragrafo che abbia già attraversato, continuando la sua avventura da lì. I PUNTI DI VITA e il POTERE persi non vengono reintegrati. | 20 |
| **Salto Temporale** | Riporta il Tempo all'inizio del paragrafo in cui Fire*Wolf si trova. Generalmente viene usato durante un combattimento, perché permette di riportare i PUNTI DI VITA a quelli che il nostro eroe aveva in quel momento. Purtroppo vengono reintegrati anche i PUNTI DI VITA dell'oppositore. | 10 |



| | | |
|---|---|---|
| **Terrore** | Incute nell'avversario un tale terrore per Fire*Wolf da farlo combattere svantaggiato (il nemico), facendogli perdere 5 PUNTI DI VITA in più a ogni colpo. | 15 |

# TABELLA DELLE CARATTERISTICHE

| | *Baldar* | *Bandito* | *Lucertola Constrictor* | *Tigon* |
|---|---|---|---|---|
| Forza | 48 | 50 | 96 | 90 |
| Velocità | 36 | 48 | 20 | 80 |
| Resistenza | 90 | 48 | 55 | 75 |
| Coraggio | 90 | 40 | 80 | 85 |
| Abilità | 44 | 20 | 25 | 22 |
| Fortuna | 48 | 30 | 16 | 16 |
| Carisma | 40 | 16 | 2 | 9 |
| Fascino | 16 | 20 | 0 | 5 |
| Punti di Vita | 412 | 272 | 294 | 382 |

| | *Baj* | *Pantherine* | *Segugio* | *Arcana* |
|---|---|---|---|---|
| Forza | 60 | 88 | 58 | 58 |
| Velocità | 50 | 96 | 55 | 60 |
| Resistenza | 48 | 50 | 45 | 60 |
| Coraggio | 55 | 80 | 70 | 80 |
| Abilità | 16 | 25 | 15 | 33 |
| Fortuna | 40 | 40 | 10 | 60 |
| Carisma | 20 | 10 | 15 | 80 |
| Fascino | 25 | 5 | 0 | 95 |
| Punti di Vita | 314 | 394 | 268 | 526 |



| | *Demone* | *Vecchia* | *Ragno Gigante* | *Yveen* |
|---|---|---|---|---|
| Forza | 150 | 82 | 90 | 65 |
| Velocità | 100 | 44 | 70 | 60 |
| Resistenza | 100 | 50 | 45 | 48 |
| Coraggio | 120 | 60 | 70 | 66 |
| Abilità | 70 | 16 | 30 | 20 |
| Fortuna | 100 | 48 | 30 | 65 |
| Carisma | 0 | 25 | 0 | 80 |
| Fascino | 0 | 16 | 0 | 95 |
| Punti di Vita | 640 | 341 | 335 | 499 |

| | *Tojar* | *Arciere* | *Locandiere* | *Mercante di schiavi* | *Ragazzo* |
|---|---|---|---|---|---|
| Forza | 75 | 55 | 55 | 60 | 50 |
| Velocità | 50 | 65 | 30 | 55 | 48 |
| Resistenza | 48 | 35 | 65 | 50 | 48 |
| Coraggio | 55 | 85 | 45 | 40 | 60 |
| Abilità | 10 | 6 | 45 | 40 | 16 |
| Fortuna | 50 | 55 | 40 | 30 | 35 |
| Carisma | 16 | 55 | 50 | 8 | 25 |
| Fascino | 50 | 55 | 45 | 30 | 40 |
| Punti di Vita | 354 | 411 | 335 | 283 | 317 |

*Lucertola Illusione*
Ha caratteristiche speciali, dal momento che assumerà qualsiasi forza ecc. il suo assalitore immaginerà per essa. I PUNTI DI VITA sono 384. Gioca i dadi per determinare i valori di FORZA e RESISTENZA che Fire*Wolf immagina abbia la lucertola.

*Spada del Destino*
Tecnicamente la spada ha caratteristiche simili a quelle del Demone (vedi sopra). In pratica queste sono irrilevanti per quel che riguarda le sue abilità di combattimento. Ogni volta che viene usata, la lama assorbirà 10 PUNTI DI VITA di Fire*Wolf (e potrebbe perciò anche ucciderlo), ma se il colpo ha successo, Doombringer assorbe i PUNTI DI VITA tolti al nemico e li trasferisce direttamente su Fire*Wolf (mai superando però il numero iniziale di PUNTI DI VITA). La spada colpisce con una forza di +20 (due volte, cioè, la forza di una lama normale).

*Globo*
Il Globo è una gran bella scoperta. Si tratta di un manufatto molto antico creato per essere impiegato come arma contro i Demoni. Può essere usato in due modi. Se tenuto nella mano sinistra durante un combattimento, raddoppierà ogni danno inflitto a un membro della Stirpe. Se lanciato contro un Demone, esploderà al contatto uccidendolo immediatamente. Il che, però, distrugge il globo. C'è anche una piccola possibilità di mancare il bersaglio se si lancia il globo: devi fare 4 o più giocando due dadi. Comunque, anche se mancato, l'esplosione toglie comunque 200 PUNTI DI VITA, il che potrebbe bastare a uccidere il Demone.



## *Il Demone Reggente*

| | |
|---|---|
| Forza | 150 |
| Velocità | 110 |
| Resistenza | 100 |
| Coraggio | 150 |
| Abilità | 100 |
| Fortuna | 0 |
| Carisma | 0 |
| Fascino | 0 |
| Punti di Vita | 610 |

Meno PUNTI DI VITA di quello che avresti immaginato, dopo tutto, anche se non proprio bazzecole. Ma il Reggente è più potente di quello che potrebbe sembrare, dal momento che può impiegare le seguenti magie per ogni scontro:

*Lebbra* - Necessita di 8 o più ai dadi per avere successo. Causa un inizio di putrefazione nel nemico, il quale perde il 10% dei suoi PUNTI DI VITA in ogni scontro successivo al lancio dell'incantesimo.

*Paralisi* - Necessita di un 6 o più ai dadi e causa la paralisi completa dell'avversario per due scontri.

*Trappola del Tempo* - Necessita di 9 o più ai dadi. Fa tornare l'avversario a un paragrafo precedente, il cui numero viene determinato così: gioca due dadi e moltiplica il risultato per 10. Il numero così ottenuto indica il numero del paragrafo dove andare.

*Tuono del destino* - Necessita di 8 o più ai dadi. Il reggente batterà le mani, e il rumore così ottenuto toglierà 50 PUNTI DI VITA all'avversario.

*Fascio di luce* - Necessita di un 9 o più e fa perdere all'avversario ben 75 PUNTI DI VITA.

Ogni incantesimo sopra elencato costerà al Reggente, nel caso egli decida di usarli, una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA, che perderà anche se l'incantesimo non ha effetto.

Il Reggente è anche in possesso di una spada magica, che nel primo scontro ha una forza di + 10, nel secondo di + 20, nel terzo una forza di + 20 moltiplicato per il risultato di un lancio di un dado (un dado solo). Se il combattimento dura più di 3 scontri, la spada ritorna alla forza iniziale di + 10 e il ciclo ricomincia.



## Regole di Combattimento

### Primo Colpo

Tira due dadi per il tuo personaggio e due per l'avversario. Aggiungi al risultato i valori di VELOCITÀ, CORAGGIO e FORTUNA. Chi ottiene il risultato maggiore colpisce per primo.

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno.

### Colpire

Gioca due dadi. Se fai 7 o più, hai colpito l'avversario. Per ogni 10 punti di ABILITÀ puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7). Per ogni 72 punti di FORTUNA, puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7).

### Danno

Sottrai il numero che devi fare per colpire (dopo le dovute modificazioni) dal numero ottenuto con i dadi e moltiplica il risultato per 10: i punti così ottenuti rappresentano il danno inferto al nemico. Per ogni 8 punti di FORZA che possiedi, aggiungi 1 al danno inferto. Questo verrà modificato anche dalle armi che adoperi (vedi la "Tavola di modifica in base ad armi e armature" all'inizio del libro).

### Evitare la morte

Se i tuoi PUNTI DI VITA scendono a 0 o meno, gioca due dadi e moltiplica il risultato per 8. Se il numero così ottenuto è inferiore al punteggio della tua FORTUNA, ricomincia a combattere.

### Resistenza

La durata della battaglia dipende dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando sempre per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai combattere.

### Recuperare ABILITÀ

Per ogni combattimento superato, aggiungi 1 punto al punteggio dell'ABILITÀ.

# IL BARBARO RIBELLE

Una gomma, una matita, un paio di dadi e tanta audacia: solo di questo hai bisogno per dare inizio a un'indimenticabile avventura in una terra popolata da barbari coraggiosi, maghi potenti ed invincibili demoni.

**In questo libro il protagonista sei tu.** Esiliato dal suo villaggio di barbari, lontano dalle Terre Selvagge in cui è cresciuto, il giovane Fire*Wolf deve lottare per la sopravvivenza contro mercanti di schiavi, belve feroci e creature della magia. In un misterioso castello in rovina nel mezzo di una valle da cui nessuno ha fatto ritorno, egli scoprirà una spada fatata, il suo vero nome e ciò che il destino ha in serbo per lui... Le sorti dell'umanità intera sono nelle sue mani!

**In questo libro il protagonista sei tu.** Buona fortuna, Fire*Wolf!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-449-0

70684490

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu